COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 8月号 No.075
平成18年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第8号 通巻第75号

月刊 ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
enterbrain



総力特集

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

三国志大戦2

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング

DanceDanceRevolution SuperNOVA

beatmaniaIIDX 13 DistorteD

ポップンミュージック14 FEVER!

BEMANI
トップランカー決定戦
Archive

●攻略&設定資料集!
トリガーハート エグゼリカ

ワールドサッカー ウイニングイレブン2006
アーケード チャンピオンシップ

WCCF ヨーロピアンクラブス 2005-2006

バーチャストライカー4 Ver.2006

THE BATTLE OF 幽遊白書 ～死闘! 暗黒武術会～

ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～

式神の城III

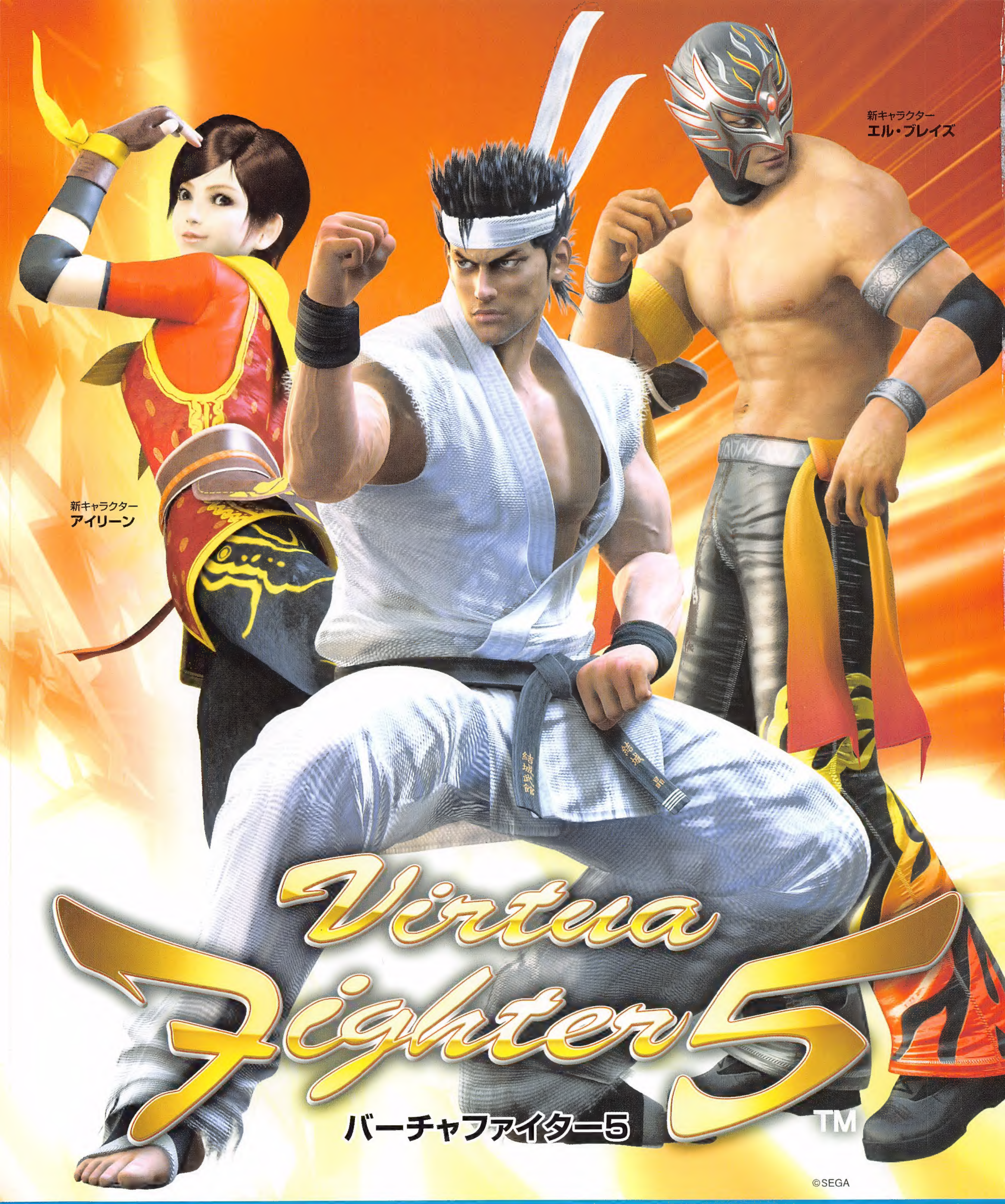
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

ソウルキャリバーIII アーケードエディション

ザ ハウス オブ ザ デッド 4 スペシャル

アイドルマスター

特別付録
バーチャファイター5
全キャラコマンドブック


新キャラクター
エル・ブレイズ
新キャラクター
アイリーン
Virtua Fighter 5
バーチャファイター5
TM
©SEGA

SEGA®

全てのプレイヤーが闘宴の証人となる。



常に対戦格闘の頂点を目指してきた
「バーチャファイターシリーズ」が導き出した答えがここに。

進化したゲームシステム「真・3D格闘」!
よりリアルに!更に白熱した攻防が可能に!!

3Dをいかした4方向での攻防によって迫力の対戦を実現。全キャラクターにオフェンシブムーブ、ディフェンシブムーブを実装。リアリティーを追求した移動モーション、戦略性を深める新技も大量投入。これぞまさに究極の3D格闘ゲームだ。

待望の新キャラクターが登場!
エル・ブレイズ、アイリーンが参戦!!

ルチャ・リブレを格闘スタイルとする新キャラクター「エル・ブレイズ」と、中国武術のひとつ、形意拳の代表的な拳法である猴拳(こうけん)の使い手「アイリーン」が参戦。

ゲームセンターで放映される
専用テレビ放送「VF.TV」

全国で行われるハイレベルな試合の実況・解説付き映像をはじめ、さまざまなコンテンツを随時配信。

直感的な各種設定と新たな遊びを実現!
「VF TERMINAL」導入。

キャラクターのカスタマイズや、各種設定などが可能。分かりやすいタッチパネル操作で、強力にプレイヤーをサポート。

進化したアイテムシステム!
キャラクターカスタマイズがさらに充実。

4種類のコスチュームをベースに、装着部位を2倍以上に増加、複数のアイテム装着が可能。

「VF.NET for PC」では、自分の試合の
動画作成サービスがスタート。

お気に入りの試合を保存、VF.NETにデータ転送、自宅でダウンロードして楽しめる。
プレイの研究や弱点の分析、格上の対戦相手に勝ったときの記念等、使い方はいろいろ。







※VF.TVやVF TERMINALは、設置店舗でご利用ください。

公式ホームページ　http://www.virtuafighter.jp/


10th Anniversary
METAL SLUG SINCE 1996
人類VS???
最大、最後の大決戦!?
敵はまたしてもモーデンとマーズピープルなのか、それとも…。
METAL SLUG 6
TM
CERO B
2006.7.27 ON SALE
希望小売価格¥5,040(税込)
新キャラクターが2名参戦!!
"怒"や"KOF"で人気のラルフ&クラークが登場!
ウェポンストックシステム
武器ストック(2つまで)と武器チェンジが可能!
ラッシュブラスターシステム
一定時間内の連続攻撃でスコア倍率がアップ!
教官のシゴキに耐えて正規軍のエースとなれ!
ついに待望の
コンバットスクールモード
復活!!
教官は美人姉妹の「リリー」と「マリー」。ミッションクリアを重ねて階級が上がると、ふたりの態度も変るかも♥


目指せ最強!!
ファン待望のタイトルが目白押し!
あの名作達が、完全移植+オンラインで甦る!!
オンラインで熱戦展開中!!
"伝説の男たち"が帰ってきた。
闘いの歴史が、ここにある!餓狼伝説前期4タイトルを完全移植!
NEOGEO オンラインコレクション vol.5
餓狼伝説バトルアーカイブズ1
BATTLE ARCHIVES
餓狼伝説
餓狼伝説2
餓狼伝説SPECIAL
餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY
15th ANNIVERSARY ©SNKPLAYMORE
2006年7月20日発売予定
希望小売価格 ¥5,040(税込)
CERO B
NEOGEO オンラインコレクション
遂にシリーズ完全移植!3タイトル揃って"PS2"に新登場!
vol.4 龍虎の拳 天・地・人 好評発売中 希望小売価格 ¥5,040(税込)
PlayStation®2


namco
PSPで始まる、新たな闘い!!
鉄拳
TEKKEN
DARK RESURRECTION
鉄拳ダーク・リザレクション
2006年7月6日(木)発売予定
希望小売価格 4,800円
(税込価格 5,040円)
"プレイステーション・ポータブル" 専用ソフト / ジャンル: 対戦格闘アクション
CERO B 12才以上対象
初回購入者特典
鉄拳 ダーク・リザレクション
コントローラー・アダプター
悩み無用! ビシッ!バシッ! 決まる連続コンボ!!
※写真はイメージです。実際の特典物とは若干異なる場合がございます。
PSP
PlayStation Portable
©1994-2006 NBGI "♦"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイナムコゲームスチャンネル http://www.bngi-channel.jp/ バンダイナムコゲームステーション 03-3375-7656
株式会社バンダイナムコゲームス
BANDAI NAMCO Games

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年8月号(No.75)
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『Virtua Fighter 5』
リングを縦横無尽に走り抜け、華麗な技が冴える! まさに「蝶のように舞い蜂のように刺す」ルチャを具現化した新キャラクター、エル・ブレイズ!!
稼働目前の『バーチャファイター5』。今月号には、全キャラ対応のコマンドブックが付録として用意したので、プレイに役立ててほしい。
(記事は26ページより)

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

バーチャファイター5

付録のコマンドブックも要チェック!



026

今月号は稼働目前の『バーチャファイター5』特集号と言っても過言ではない! バーチャファイターのイロハを手取り足取り教えます!! 付録の全キャラコマンドブックも併読し、新たな闘いに出遅れることなかれ!



掲載ゲームタイトル

連載記事

ついに稼働開始! 怒濤の全機体攻略掲載!!

乱世を生き残るための秘策、ここにあり!

ファン待望! 新しいDDRの魅力とは!?

強者たちの思考の極致!!

話題沸騰! ROOTS26好評連載中!!

アツい夏をDESTINYで駆け抜けろ!



機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

MOBILE SUIT GUNDAM SEED シード デスティニー

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年6月下旬予定(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256(※)

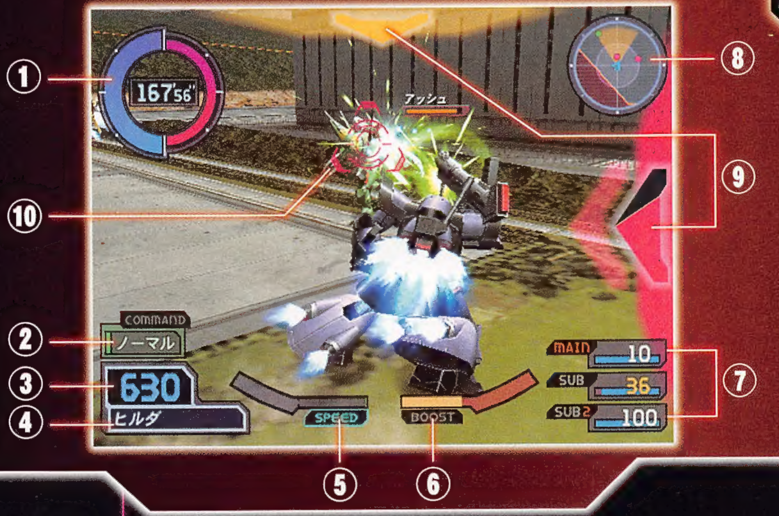
※ STSTEM246 機能のみを使用。

ついに稼働となった『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II』。今回は40機体の基礎攻略と、全システムを一気に紹介。7月下旬には待望のムックも発売予定だぞ!

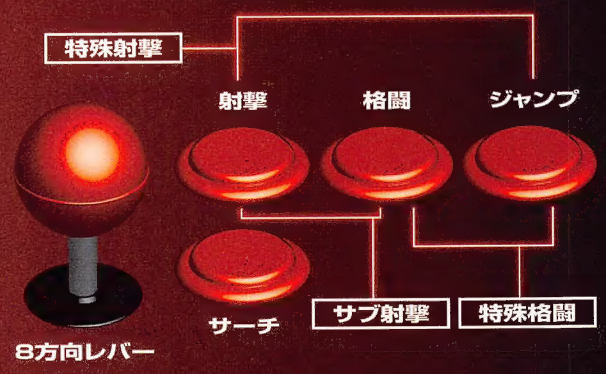
本文中の表記について

⬆、⬅ or ➡、⬇といった表記はレバーの入力方向を表す。レバーニュートラルの通常格闘は単に格闘と表記。また、同ボタン入力から派生で出るものは①②……といった丸数字、キャンセルで出すものは→と表記。攻撃方法(属性)の表中で攻撃の後にカッコで記されたものは、ヒット時に与える状態変化を表す。よ:よろけ、ダ:ダウン、捕:捕縛、無:効果無し。モビルスーツはMS、モビルアーマーはMAと略されている場合があります。

画面情報



基本操作



① **戦力ゲージ**:コストを表わすゲージで、自軍が青、敵軍が赤で表示、1000が最大値。撃墜されるごとにその機体のコスト分減少し、0になると敗北となる。

② **指令**:僚機がCPUの場合、スタートボタンで基本行動を「ノーマル」、「集中」、「分散」、「突撃」、「回避」、「護衛」から選択できる。

③ **耐久力**:モビルスーツの耐久値を表わす数値。これが0になると撃墜になる。

④ **パイロット名**:MSに搭乗しているパイロットの名前。一般兵を選択すると、自分で名前を付けることもできる。

⑤ **覚醒ゲージ**:覚醒を発動するために必要なゲージ。攻撃のヒット、敵機の撃墜などで増加し、50%以上で覚醒が使用できる。

⑥ **ブーストゲージ**:ジャンプやステップ、ブーストダッシュで消耗するゲージ。地上でそれらの行動を行なわなければ自然に回復する。

⑦ **武装&残弾数**:各種武装の残量を表わす数字。0の間はその武装を使用できない。

⑧ **レーダー**:MSの位置を表わす。自機が青、僚機が緑、敵機が赤で表示される。

⑨ **ロックオン警告**:敵機にロックオンされると点灯するマーク。黄色は狙われている状態、赤は攻撃が自機に行なわれた状態。

⑩ **射撃照準**:このサイトが赤いと攻撃可能を表す。

BASIC SYSTEM

基本システム

何はともあれ、まずは基本システムを覚えておこう。本作独自の操作法をマスターしないことには戦場で生き残ることはできない。しっかり覚えて、激しい戦闘をくぐり抜けよう！

Text : age



すべての基本「移動」

レバーでの通常移動は、ブーストゲージを消耗しないが速度は遅い。

ステップは、一定方向に素早く移動できるが途中で方向転換できない。2回目のレバーを入れる長さで移動距離が変化する。

ジャンプはジャンプボタンを押すことでその場から飛び上がり、押しっぱなしにすれば飛び続けられる。空中で方向転換もできる。また、ジャンプ中ブーストダッシュを行なうと空中を高速で移動する。レバーで任意の方向への移動が可能だ。



距離調整には移動やブーストダッシュ、回避にはステップが主な使い方だ。



一部の機体はジャンプを押しっぱなしでレバー2回を入れることで変形できる。

移動（任意のレバー方向）



ジャンプ（ジャンプボタン）



ステップ（⇦⇦ or ⇨⇨ or ⇧⇧ or ⇩⇩）



ブーストダッシュ（ジャンプ中にジャンプボタン2回）



基本となる攻撃「射撃」

ほとんどの機体の主力になる攻撃が射撃。ほかのボタンとの組み合わせでさまざまな攻撃が出せる。機体によって異なるので、使用機体の攻撃はしっかりと覚えておこう。

また、チャージショットを持つ機体は残弾数の下にゲージがある。対応したボタンを押しっぱなしにしてゲージをMAXまでため、ボタンを離すとチャージショットが撃てる。

なお、チャージショットは弾を消費せず、格闘などの行動をキャンセルすることができる。



機体によっては、チャージショットを含め、かなり多彩な射撃武器を持つものも。



チャージ中にロックオンを切り替えることで、マルチロックオンをできる機体も。

メイン射撃（射撃ボタン）



チャージショット（射撃ボタン押し続け）



サブ射撃（サブ射撃ボタン）



特殊射撃（射撃+ジャンプボタン同時押し）



接近戦の華「格闘」

格闘ボタンで出せる格闘攻撃は、見た目が派手で、威力が高い（格闘を持たない機体もある）。

格闘はレバーを組み合わせることで、さまざまな派生攻撃が出せる。派生攻撃は射撃同様、パターンや攻撃力が機体によって大きな違いがあるので、こちらも覚えておこう。

また、ヒット時に限りメイン射撃や一部の射撃攻撃でキャンセルが可能（例外アリ）。追撃で射撃をヒットさせたり、硬直を軽減したりと、さまざまな使い方ができる。



格闘コンボを全段たたき込めば大ダメージ！ チャンスを逃すな！



MSの中には格闘に特化した機体も存在する。接近戦の好きな人にオススメ。

格闘（格闘ボタン）



特殊格闘（格闘+ジャンプボタン同時押し）



レバー入れ格闘（レバー+格闘ボタン）

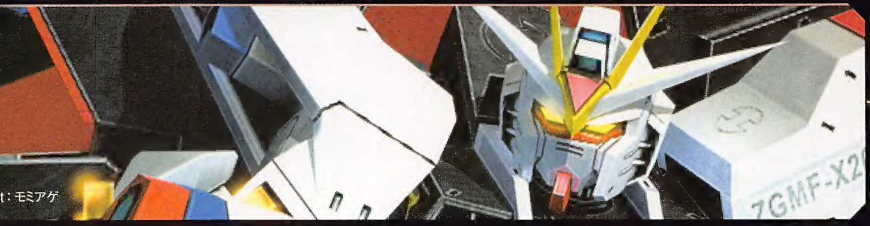


シールドガード（⬇⬆）



BASIC TACTICS

基本戦術



ここでは、このシリーズ作品にあまり触れていなかったプレイヤーのために、基本となる考え方を段階を追って解説していく。経験者の方もここで初心に返ってみてはいかがだろうか？

Text：モミアゲ

移動の仕方

基本となる移動手段は歩き（通常移動）とジャンプの二つに分類される。歩きはその後の行動に制約が無い代わりに移動距離が短く、回避性能が低い。ジャンプ後にできるブーストダッシュは一度に長距離の移動が可能で、上下にも移動の幅を持たせられるため、歩きに比べて回避性能が高い。ただし、ジャンプ中はブーストゲージを消費するので、いつかはスキのある着地の瞬間が来る。しかし歩きだけでは素早い展開に対応できないため、様子をうかがう状況以外ではブーストダッシュを多用することになる。

まずはこのブーストダッシュに慣れて、機体ごとのブーストゲージの減りを覚えていくことから始めよう。画面下のブーストゲージを見る必要が無くなったら一人前だ。



地上＆空中のどちらでも行なえるステップは、多くの攻撃の追尾性能を切る性質を持っているため、最も回避性能の高い行動だが……、



終わり際には硬直があり、一瞬で大量のブーストゲージを消費する。特にジャンプ中に行なうと激減するので多用は禁物。

攻撃を当てる基本と思考

常に動き回っている敵機に、いつ攻撃を当てられるのか？　ズバリそれは何かの行動後の硬直中だ。格闘攻撃やチャージショットなどの大技の空振り時は狙いやすいが、チャンスは少ない。では、どこを狙っていくのか？　それは前述した「着地」の硬直になる。移動には欠かせないブーストダッシュを敵機は必ず使う。その瞬間を見逃さず、着地をとらえることが勝敗に直結する。

相手もブーストを使い切って着地をすることが危険だと分かっているので「ブーストを使い切らずに着地」や、「着地と見せ掛けてジャンプで再浮上」などのフェイントを織り交ぜてくる。誤って射撃すると、逆に避けられて反撃される危険性があるのだ。着地を狙う側と、着地をごまかす側の攻防を理解しておこう。



全機体のブーストゲージの減りや残量が把握できてこそ、このゲームの上級者といえる。着地する瞬間を撃ち抜け！



守勢側は、相手の射撃を誘って素早く着地するなど、いかに相手をだましてブーストゲージの「息継ぎ」をするかが腕の見せどころだ。

チームプレイの基本知識

チーム戦で最も重要なのは、戦場全体の状況を把握することだ。

把握の仕方は人それぞれだが、基本的に「細かいサーチ切り替えで判断するタイプ」と、「レーダーを見て状況を把握するタイプ」とに分かれる。前者の方が敵機の細かい行動を把握しやすいが、僚機の位置は特定しづらい。ダブルサーチによる擬似的な2on1や片追い、僚機の方向に逃げる場合などはレーダーでの状況判断に切り替えたい。なお、レーダーでは僚機が緑、敵機が赤で色分けされているぞ。

サーチ切り替えやレーダーなどで全体の状況が把握できるようになったら、2on1の状況を作るように動きたい。機体の相性にもよるが、サポート役とエース役にあらかじめ役割を分担した方が意志の疎通はしやすい。基本的にエース側は自由に戦い、サポート側は極力エース側が狙っている機体に攻撃を行なう、という形が理想。うまく機能すれば自然と自機と僚機が、敵機と敵機の間に入り込む形になる。どちらかをダウンさせてもう一方に向かえば一気に敵機を分断させられるのだ。

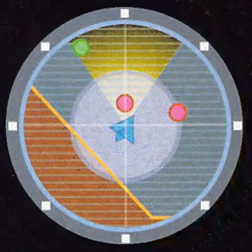


ダブルロックオン（僚機と同じ敵をサーチ）はサーチマークの形で判断できる。通常はこのような円形だが……、



僚機とサーチが重なるとこのような形に変化する。サポート役として戦うなら、極力この形になるようにサーチを切り替えていこう。

レーダーがカギを握る



今作からレーダーにエリアラインが表示され、よりマップと機体の位置関係が分かりやすくなった。ほかにも遠い位置の機体はレーダーの外枠に表示されるようになり、サーチしていない敵機が危険な距離に居るかどうかの判断が付きやすくなっているのだ！

片追いとは？

先程から度々出てきた「片追い」という戦術は、どちらか1機を撃墜したら勝てる状況になる前に、敵機の片方の耐久値をある程度奪っておき、2機が一緒に戦えない状況を作り出しておくことを指す（耐久値を減らされていた方は、撃墜される危険性があるため前に出られない）。

この形に持ち込めれば、仮に耐久値の減った側の機体が逃げたとしても、前衛に出た1機をこちらは2機で迎え撃つことができるため優位性は変わらない。

そもそも耐久値の減りを偏らせるという行為が戦術的に有効なため、状況を問わずに狙える状況では狙っていくといいだろう。



これがいわゆる「片追い」をされた後の状況。前に出ると狙われるため、僚機が一方的にやられているにもかかわらず、見守るしか無い。

CHANGE POINT

前作からの変更点

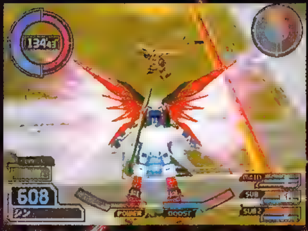
前作からのプレイヤーが最も気になるであろう変更点をまとめてみた。ここを読めばすんなりと『DESTINY』に移行できるだろう。

Text：タンカー

変更点① 新機体が追加!!

原作で猛威を振るったストライクフリーダム、中期からシンの愛機となったデスティニーなど、個性豊かな機体が数多く追加されている。稼働初期は気に入る機体を探すので大忙しになるだろう。

また、前作から引き続いて登場する機体にも多少性能が変化しているものがあるので、要チェックだ!



本作の主役機であるデスティニー。光る翼など見栄えがよく、人気が出そうだ!

変更点② 覚醒が増えた!!

前作では一つだった覚醒のタイプが、速度が大幅にアップするスピード覚醒、攻撃力が上がるパワー覚醒、前作と似た性能のラッシュ覚醒の3種類になった。1戦ごとに選択できるようにもなって、戦術の幅が大きく広がった。覚醒については後のページで詳しく紹介しているので、参考にしてほしい。



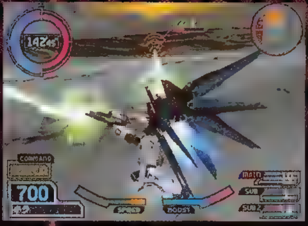
どのタイプが人気となるのだろうか……?機体の性能に合ったものを探すのが面白い。

変更点③ 新タイプの武装を追加!!

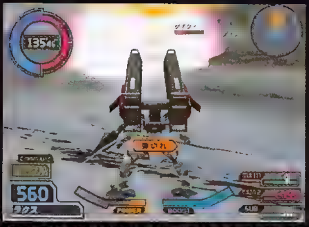
本作では、今までには無かったタイプの武装が追加されている。

まずは敵機2体を同時攻撃できるストライクフリーダムと、レジェンドが備えるマルチロックオン。そしてビーム兵器ならどんなものでも相手に跳ね返すことができるアカツキ(オオワシ装備)のヤタノカガミ。さらに、広範囲にとてつもない爆風を広げるウィンダム(ミサイル装備)のミサイルなどだ。

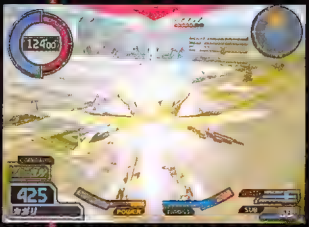
どれも使いこなすまでは時間がかかりそうなマニアックな武装ばかりだが、使いこなせればきっと強力な戦力となるハズなのでぜひとも試してほしい。



相手2機に同時攻撃するマルチロックオン。この武装の追加により、従来の立ち回りに変化が訪れるかもしれない



超高威力&特大爆風を持つミサイル。1発でも当たれば戦況をひっくり返す力を持つ。



ビームを跳ね返すヤタノカガミ。敵のチャージショットもあっさりと返せるのだ。

変更点④ コンボダメージの変化!!

本作は前作と比べて格闘の威力、コンボダメージがかなり変化し、そのほとんどの威力が減少した。

特に顕著なのが⬅or➡格闘→メイン射撃など、相手をダウンさせずに攻めのターンを継続できるコンボに対して、ダメージ補正が大きく掛かるようになった。このために本作での格闘は、派生攻撃をすべて出し切ることが基本になりそうだ。

また、前作で猛威を振るったテクニック、格闘のモーションをキャンセルして出すチャージショット、「チャージショットキャンセル」の威力も大幅に減少している。このため、あらかじめチャージショットをためておき、当てやすい格闘を当てた後の追撃や、格闘をハズしてしまった後のスキをキャンセルしてチャージショットを当てるといったテクニックでは大ダメージを与えられなくなった。

細かいところを挙げればほかにもたくさんあるが、目に見えて分かる変化はこの二つ。格闘を当てた後の射撃攻撃がクセになっている人は、意識しておこう。

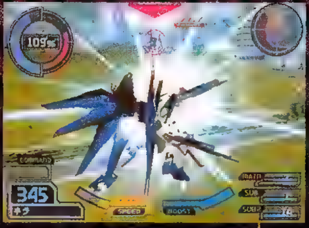


当てやすい格闘を当てて相手の動きを止めてから……

チャージショットを当てる。今作ではこれの威力にダメージ補正が大幅に掛かってしまう

変更点⑤ シールドガードの強化!!

相手の攻撃を防いでくれるシールドガードは今作でも健在だ。大きな変更点は無いものの、放射系のチャージショットをガードし続けられるようになったりと、使い勝手はやや上がっているぞ。ガードモーション中でも背後からの攻撃は当然受けてしまうので、囲まれていないときに積極的に狙いたい。



ガード成功時の演出が好きだったが前作ではほぼ使われなかった。今作ではどうなる!?

変更点⑥ ステップの変化!!

ステップでのブーストゲージ消費量が前作に比べて非常に多くなった。そのために、ステップモーションをブーストでキャンセルして再度ステップを行なうテクニック、いわゆる「ステキャン」が弱体化している。

前作と比べてステップできる回数が減ってしまったので、待ち戦法が多少弱くなった。



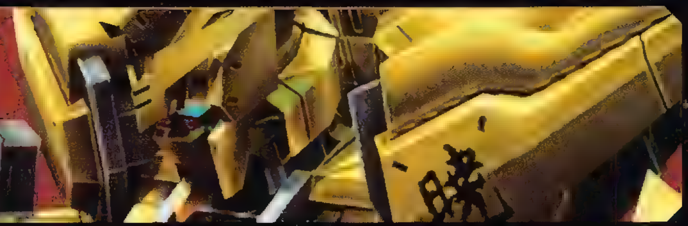
ロングステップだと1度でここまでブーストゲージを消費してしまうのだ。

AWAKE-SYSTEM

覚醒システム

前作から一新された覚醒システム。スピード・パワー・ラッシュの3種類から選べるようになったのだ。それぞれの特性をつかんで、いち早く戦略に組み込もう。

Text：ニクマン



覚醒とは？

覚醒とは、画面中央左下にある覚醒ゲージを消費して、機体を一定時間だけ大幅にパワーアップさせるシステムのこと。覚醒ゲージは自機、僚機で個別に持っているので、別々のタイミングで発動可能だ。覚醒を発動すると、発動時に消費しているブーストと弾が回復する。

覚醒にはスピード・パワー・ラッシュとそれぞれ特性の違った3種類があり、各戦闘開始前のブリーフィングで1戦ごとに選択できる。

覚醒を使用するには、覚醒ゲージの50%以上が必要になる。ゲージが50%未満では使用できないので注意が必要だ。ゲージがたまったら「射撃＋格闘＋ブースト」、三つのボタン同時押しで発動できる。

では、どうしたら覚醒ゲージが増えるのか？　「敵機にダメージを与えるか、敵機を撃墜する」、「自機がダメージをくらうか撃墜される」、「僚機が撃墜される」といった具合に三つのパターンで覚醒ゲージがたまる。

覚醒のたまる条件

- 攻撃を敵に当てるor攻撃をくらう
- 敵機を墜とすor自分が墜ちる
- 僚機が墜ちる

この条件の中でも、自機が撃墜されたときのゲージ上昇量が最も多い。基本的には1回撃墜されてから覚醒が使えるようになると考えておいて構わない。

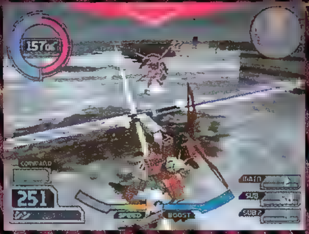
また、今作での覚醒の使い方は大きく分けると二つある。一つは、覚醒ゲージが50%を超えてから最初に来た確定チャンスで使用する方法だ。そうすれば、ゲーム中盤の流れを有利に進められると、かなりの確立で2回目の発動が可能になる。もう一つは、長時間発動のために100%ゲージがたまるのを待つ方法だ。前作よりも100%時の発動時間は長くなっているので強力な切り札になるだろう。

常に覚醒ゲージの増加量を考えて、覚醒の使用タイミングを変えていこう。



戦闘開始前のブリーフィング画面。ここで覚醒の種類を選べる。1戦闘(CPU戦であれば1面)ごとに変更できるのでいろいろ試してみよう。


射撃＋格闘＋ブーストボタン同時押しで覚醒を発動。効果音とともに、搭乗キャラクター独自のカットインが入るのだ！


ダメージのやり取りで覚醒ゲージがたまっていく。覚醒が50%と100%になったときに効果音が鳴るので、覚醒発動の目安としよう。

基本的な使い方

覚醒の使い方には攻撃的なものと防御的なものの2通りある。

攻撃的な方は、格闘やチャージショットなどの空振りで敵機がスキを見せたときに覚醒を発動し、一気にダメージを与える使い方だ。格闘をかわしたときや着地硬直を狙えるときなど攻撃が確定する場面では、見逃さずに発動していこう。特にパワー覚醒の場合は一撃で勝負が決まることもあり、有効だ。

しかし、実戦では攻撃が確定する場面は少ない。相手がなかなかスキを見せないようなら、早めに覚醒を発動して、プレッシャーを与えるのも有効だ。こちらの覚醒に耐え切れず、相手が覚醒を使ってきたらチャンスだ。敵機の覚醒が切れるタイミングを見計らって僚機に覚醒を発動してもらおう。敵機は既に覚醒を使っているので、2対1で一方的に攻められるのだ。


高威力の格闘をくらってしまった！　このままでは大ダメージ必至……。こうなったら覚醒を発動しよう。


その場で無敵時間のある「受け身」を取る。敵機は派生の格闘攻撃を空振りしているのでスキだらけだ。反撃をたたき込め！

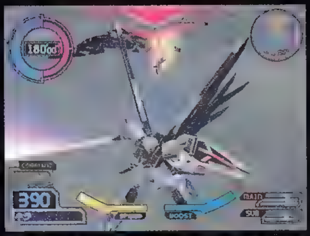
次に防御的な使い方。自機がピンチになったときに覚醒を使って一時戦線を離脱するというものだ。これに最も合っているのはスピード覚醒で、敵機2機に攻撃されているときや敵機が覚醒を使って攻撃を仕掛けてきたときなど、自機がピンチになる場面は多々ある。危なくなったら早めに覚醒を発動してしまおう。

そのまま回避に徹すれば、敵機の攻撃が当たることはまず無い。攻撃をしのぎ切れれば反撃に転じるチャンスができるぞ。耐久力の低い機体で有効な使い方だ。

また、覚醒発動を利用して受け身を取る回避手段も有効だ。攻撃をくらったよろけ状態、もしくは吹っ飛び状態で覚醒を発動すると、覚醒ゲージの3割を消費して無敵時間のある受け身を取って、追撃を避けられる。多段ヒットで大ダメージになる攻撃をくらったときに使うと、特に効果的だ。格闘コンボの初段に合わせて覚醒を発動すれば、以降の派生攻撃をかわしつつ反撃できる。

ただし覚醒ゲージの消費が激しいので、無駄使いにならないように気を付けて使おう。


敵機のスキを見付けたら、すかさず覚醒を発動しよう。確定で発動できる場面を見逃さない戦い方を心掛ければ効率が上がる。


敵機が覚醒を使って襲ってきた！　通常状態でしのぎ切るのは困難だ。覚醒を使ってピンチを脱出しよう。

SPEED スピード覚醒

万能タイプの覚醒

スピードの特徴

- ●移動・モーション速度アップ
- ●ブーストゲージが無くても地上ステップ可能
- ●あらゆる行動の硬直をステップかブーストでキャンセルできる

スピード覚醒を使うと移動速度が大幅に上がる。通常時よりも数段速く移動できるようになるので相手を容易にほんろうできる。

そして、何よりも特徴的なのがすべての行動の硬直（モーションも含む）を、ステップかブーストでキャンセルできるという効果だ。

例えば格闘攻撃をかわされたとする。スピード覚醒中ならば、格闘の硬直をステップでキャンセルして相手の反撃をかわせる。うまく使えれば、スピード覚醒はどんな機体にも合う万能な覚醒となる。

格闘を連続して出し続ける戦法がオススメだ。格闘→かわされたらステップ→格闘と繰り返せば、いずれ相手は避け切れなくなる。

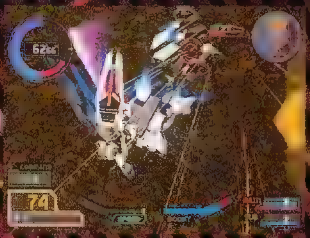
格闘ヒット後もステップかブーストキャンセルして格闘を出せば、連続でヒットさせられる。ただしブーストゲージが切れた状態ではキャンセル行動が取れないので、注意が必要だ。ブーストゲージには常に気を配って攻めよう。

防御面ではスピード覚醒はまさに無敵の性能を誇る！　最良の行動は、地上でひたすらステップを繰り返すこと。スピード覚醒中はブーストゲージが無くなっても地上でならステップできる上に、すべての行動にキャンセルが掛かっている状態。つまり、「常時ステキャン状態」になっているのだ。

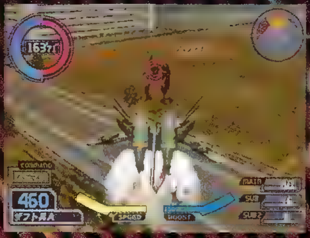
安定した行動を取りたいなら、防御的な使い方をオススメする。



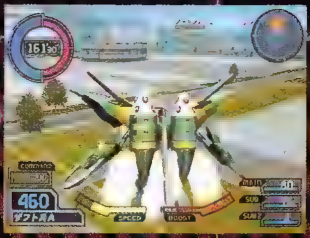
スピード覚醒中はどんな行動でもキャンセルできる。格闘を連続して狙ってもローリスク。積極的に攻めよう。



格闘がヒット！　すかさずステップかブーストでキャンセルして続けて格闘を出そう。操作は忙しくなるが連続ヒットをさせられるぞ。



ステップ性能の高いアッシュ。敵の目の前でスピード覚醒発動。そこから地上ステップを連続したらどうなるか……。



一瞬にして遥かかなたに！　いくら機動力のある機体でもこれには追い付けない。見た目も面白いので一度試してみてはいかがだろう？

POWER パワー覚醒

一発逆転の覚醒

パワーの特徴

- ●攻撃力が1.75倍になる
- ●敵機の攻撃を受けてもよろけない

※ダウン値が100%になると強制ダウンする（※1）

パワー覚醒で狙うのは、何といっても攻撃力アップによる一発逆転だ。デスティニーやブラストインパルスなど、一撃の破壊力が高い機体に特にオススメ。

ではどのタイミングで覚醒を発動するのがいいか？　もちろん攻撃が確定する場面で発動するのがベストだが、そういった場面はなかなか無いだろう。そこで注目したいのが、敵機の攻撃をくらってもよろけなくなるという効果。これを利用したカウンターが最も有効だ。

例えば、自機が格闘をスカったスキに、敵機が格闘を仕掛けてきたとする。そこで攻撃をくらう前にパワー覚醒を発動してみよう。敵機の攻撃をくらってもよろけないので、パワー覚醒による強力な一撃をお見舞いできる。肉を斬らせて骨を断て！

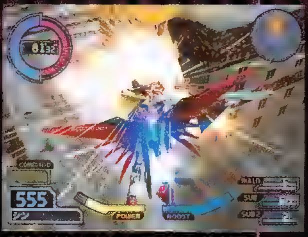
パワー覚醒を使う上での注意点は二つ。防御力が上がらない点と、ダウン値が100%を超えるとダウンする点だ。よろけないからといって調子に乗って攻撃をくらい続けていると、いつの間にか耐久力が減っていたりダウンしたりして危険だ。パワー覚醒発動後は慎重に戦おう。

なお、パワー覚醒の弱点は、スピード覚醒に対してかなり相性が悪いこと。後出しでスピード覚醒を発動されると、攻撃を当てることはまず無理だ。スピード覚醒を相手にしたときは、覚醒使用後の敵機を狙おう。

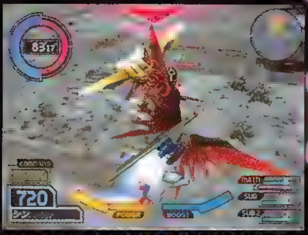
※1:ダウン値とは各攻撃に設定されている値のこと。この蓄積量が100%に達すると、強制ダウンする。



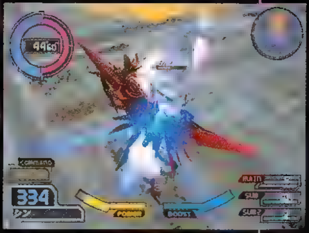
パワー覚醒発動中でも、ダウン値が100%を超えるとダウンしてしまう。ダウン値の高い武器を持つ機体は天敵だ。



敵機の攻撃をくらいつつ反撃。多少のダメージはくらうが、ダメージ勝ちできるのだ。



自機のスキに敵機が攻撃を仕掛けてきた。そこでパワー覚醒発動。大ダメージを与えるチャンスだ！　見逃すな！



自機の覚醒発動を見て敵機も覚醒を発動。敵機の覚醒がスピード覚醒だった場合、格闘をキャンセルして逃げられてしまう……。

RUSH ラッシュ覚醒

最も前作に近い覚醒

ラッシュの特徴

- ●射撃を連射できる
- ●格闘を各種攻撃でキャンセル可能
- ●被ダメージが75%になる
- ●リロード&チャージ速度アップ

ラッシュ覚醒の発動中は、格闘攻撃ヒット時にキャンセルが掛かり、コンボが簡単に作れる。また、射撃の連射性能が劇的に上がる。前作の覚醒から、スピードアップと攻撃力アップの要素が無くなったものと思ってもらっていいだろう。

ただし、本作にはパワー覚醒があるので、以前のように格闘コンボを狙うのはあまり効果的ではない。ラッシュ覚醒で無理に格闘コンボを狙うよりは、パワー覚醒で攻撃した方がダメージ効率がいいのだ。そのため、ラッシュ覚醒では射撃連射の方をメインに使っていこう。

ラッシュ覚醒と相性がいいのは、実弾系でホーミング性の高い射撃を持つ機体。アビスやドムトルーパーがオススメだ。また、「ステキャン」を連発できなくなった本作では、バズーカ連射で弾幕を張ると非常に避けられづらい。リロードの速度も上がっているので、弾切れの心配無く撃ち続けられる。

もちろん、通常のビームライフルを持つ機体でラッシュ覚醒を使ってもいい。よろけ属性の射撃を連射する場合は補正切りをしっかりしよう。補正切りとは、ダウン値が100%になる前にいったん攻撃を止め、補正が切れるのを待ってから再び攻撃するテクニックだ。

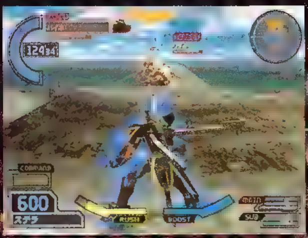
覚醒直後にダウンさせてしまうと与ダメージが低い上に覚醒の時間をムダにしてしまう。覚醒が切れる直前にダウンさせるのが理想だ。



アビスガンダムのメイン射撃は広範囲に判定がある。ラッシュ覚醒で連射すれば相手にとって非常にイヤらしいぞ。



バズーカ連射は前作のカラミティガンダム同様今作でも避けきるのは困難。リロードは一瞬でされるのでひたすら撃ちまくろう。



ビームライフル2連射がヒット。ここでいったん攻撃を止めて補正が切れるまで待とう。この間に距離を詰めてもいい。



補正が切れてから再び攻撃すれば、さらなるダメージを与えられる！　3発目は極端に威力が低いので基本的には補正切りをしよう。

覚醒の使い方 応用編

各種覚醒の特性を理解した上で、どうしたら効果的に使えるか？　覚醒の発動タイミングをメインに解説しよう。

覚醒の発動タイミングは？

まずは覚醒の種類別に発動タイミングを考えてみよう。スピード覚醒とパワー覚醒に関しては、できるだけ覚醒ゲージ100%の状態で使用したい。なぜなら、どちらの覚醒も後出しで使った方が効果的だからだ。

また、覚醒中は覚醒ゲージがたまらない。そのため焦って使用して失敗すると、2回目を発動するのは困難になる。できるだけ確実性の高い状況で発動し、攻撃をヒットさせていきたい。

ラッシュ覚醒は50%での発動がよさそうだ。無理に100%ためるのを狙って好機を逸するのが惜しいし、いざ100%で発動して格闘コンボが決まっても、対戦では得てして敵の僚機にカットされてしまうためだ。

組み合わせによる発動タイミングの違い

機体の組み合わせによって、覚醒の発動タイミングは異なってくる。

オーソドックスなコスト450×2機の組み合わせでは、自機が墜ちる前に覚醒発動可能になることはまず無い。この場合は覚醒ゲージを100%までためてから使うのがベストだ。余裕のある方が先に使って、相手の覚醒を引き出そう。

では、組み合わせが多数ある高コスト＋低コストの場合はどうか？　低コストが2機墜ちできない場合では、覚醒ゲージが2回たまることはまず無いので、100%まで我慢しよう。2機墜ちできる場合は、1回墜ちた直後にすぐ覚醒を使うのがポイント。2回墜ちてもすぐに覚醒ゲージが50%たまる可能性が高く、うまくいけば再度100%まで覚醒ゲージをためられるのだ。

高コスト機の場合、自機が墜ちる前に覚醒ゲージが50%以上たまることもある。その場合はもう一度50%以上ためられる公算が高いので、最初に50%に達した時点で発動してもいいだろう。ただし、自機の耐久力が残り少ない場合は注意。覚醒中に撃墜されたら、せっかくの覚醒が無駄になってしまう。必ず1回墜ちてから発動するようにしよう。



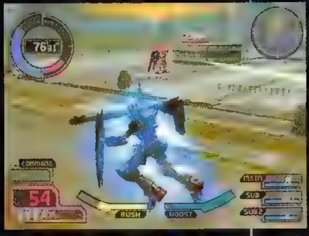
高コストの機体は耐久力が高い上に攻撃力も高いので、覚醒ゲージが非常にたまりやすい。必然的に覚醒の発動機会は多くなるのだ。



2機墜ち可能な機体は、ゲージがたまりやすいので積極的に覚醒を使っていこう。覚醒の使用回数を増やすことで機体性能の差を補え！



ラッシュ覚醒の場合は、覚醒ゲージ50%の時点で使っても効果的。自機が1回墜ちる前に使うのが理想的だ。



耐久力が残り少ない状況で覚醒を使うのは危険。墜とされてしまっては、せっかくの覚醒が無駄になる。早めの発動を心掛けよう。

COST ANALYSIS

コスト考察

無数の組み合わせがある本作では、どんなチームを組んだらいいか迷いがちだろう。そんなプレイヤーのために、相性のいい組み合わせを分かりやすく表にしてみた！

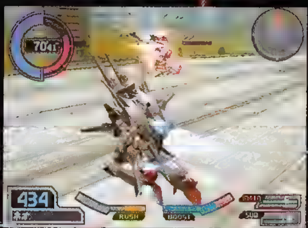


Text：モミアゲ

チームを組む基本

チームはコストを見て選ぶのが基本。コスト量に比例して機体性能は高くなるため、当然使ったコストが少ないほど弱く、多いほど強い場合が多いのがその理由だ。

一般的に強力とされているコストの組み合わせを紹介していくので自分の使いたい機体と相性のいい機体を把握しておこう。



コスト590同士のコンビにも注目したい。どこまで安定させられるかがカギ。

最高コスト、590を使う



ストライクフリーダムガンダム	590	1回
インフィニットジャスティスガンダム	590	1回
デスティニーガンダム	590	1回
レジェンドガンダム	590	1回

＋

ウィンダム（ジェットストライカー装備）	280	1回
ウィンダム（ミサイル装備）	280	1回
ムラサメ	280	1回
バクゥ	280	1回
バクゥ	280	1回
ジンハイマニューバ2型	280	1回
ゲイツR	280	1回
グーン	200	2回
ジンオーカー	200	2回
ガズウート	200	2回

コスト560を使う

フリーダムガンダム	560	1回
アカツキ（オオワシ装備）	560	1回

＋

ウィンダム（ネオ機）	420	1回
ザクウォーリア	420	1回
ガナーザクウォーリア	420	1回
グフイグナイテッド	420	1回

中コスト帯、コスト450を使う



フォースインパルスガンダム	450	1回
ソードインパルスガンダム	450	1回
ブラストインパルスガンダム	450	1回
セイバーガンダム	450	1回
ガナーザクウォーリア（ルナマリア機）	450	1回
ブレイズザクファントム	450	1回
スラッシュザクファントム	450	1回
グフイグナイテッド（ハイネ機）	450	1回
カオスガンダム	450	1回
アビスガンダム	450	1回
ガイアガンダム	450	1回
ストライクルージュ	450	1回
ドムトルーパー	450	1回

＋

フォースインパルスガンダム	450	1回
ソードインパルスガンダム	450	1回
ブラストインパルスガンダム	450	1回
セイバーガンダム	450	1回
ガナーザクウォーリア（ルナマリア機）	450	1回
ブレイズザクファントム	450	1回
スラッシュザクファントム	450	1回
グフイグナイテッド（ハイネ機）	450	1回
カオスガンダム	450	1回
アビスガンダム	450	1回
ガイアガンダム	450	1回
ストライクルージュ	450	1回
ドムトルーパー	450	1回
ダガーL（ジェットストライカー装備）	270	2回
ダガーL（キャノン砲装備）	270	2回
ダークダガーL	270	2回
ディン	270	2回
長距離強行偵察複座型ジン	270	2回
バビ	270	2回
アッシュ	270	2回

コスト420を使う



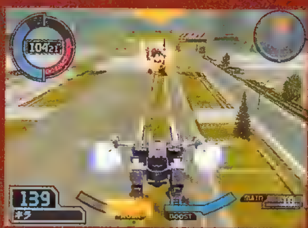
ウィンダム（ネオ機）	420	1回
ザクウォーリア	420	1回
ガナーザクウォーリア	420	1回
グフイグナイテッド	420	1回

＋

フリーダムガンダム	560	1回
アカツキ（オオワシ装備）	560	1回
ウィンダム（ジェットストライカー装備）	280	2回
ウィンダム（ミサイル装備）	280	2回
ムラサメ	280	2回
バクゥ（レールキャノン装備）	280	2回
バクゥ（ミサイルポッド装備）	280	2回
ジンハイマニューバ2型	280	2回
ゲイツR	280	2回

低コストコンビは？

コスト280＋200の低コストコンビは最大で４回の再出撃が可能だ。とはいえ耐久力、機体性能ともに両機とも中コスト以上と張り合うには辛いため、厳しい戦いを強いられるだろう。ただし落ちやすい分、覚醒ゲージがたまりやすいというメリットもある。腕と覚醒で機体性能をカバーできれば勝機はある!?



力押しに弱いため、ダウンを奪いやすい武装を持つ機体が向いているだろう。

意外にイケる!?　コスト590＋450

コスト的には無駄の多い組み合わせだが、コスト450側が先行して２機落ちという形ならば十分に可能性のある組み合わせ。コスト590側に大きな負担が掛かる上に、状況に応じた戦術の切り替えが非常に困難な点には注意したい。相性のいい組み合わせも制限されるため、安定した勝利は難しいかも。



コスト590側の機体が、どれだけ相手を引き付けつつ被弾しないかが重要だ。



基本性能

デスティニーは、コスト590の機体の中でも群を抜いて使いやすい機体だ。移動性能は標準的で、武装も使いやすいメイン射撃とチャージショット、バルカン砲にビームブーメランと、申し分の無いものがそろっている。

特にチャージショットは高性能で、近距離〜遠距離で距離を問わず使用できるのが強み。こまめにチャージするクセを付けて、射撃、格闘のフォローに使おう。

ビームブーメランは射出時に多少のスキがあるものの、判定が大きくヒット後に追撃が可能。中距離ではメイン射撃、近距離では格闘で追撃してしっかりダメージを稼ごう。

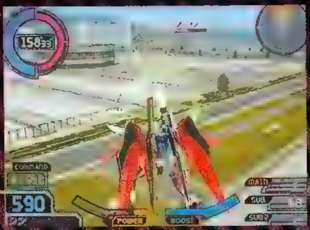
本命は格闘コンボ!

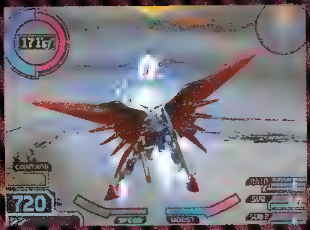
基本戦術は、メイン射撃でけん制して接近戦を仕掛けること。デスティニーは格闘攻撃の性能が高く、接近戦が非常に強いのだ。

本命は通常格闘スタートの格闘コンボ(欄外参照)。威力が非常に高く、耐久値の低い機体は2回ヒットさせれば撃墜可能なほどだ。大きなスキに狙っていこう。

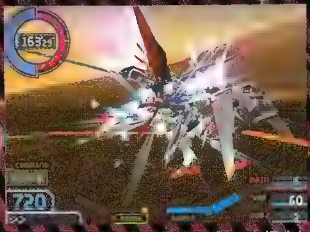
近距離での奇襲には発生が非常に早い⬅or➡格闘がオススメ。ヒット後は特殊格闘への派生を使おう。ただし、演出が長いので近くにほかの敵機が居る場合は、⬅or➡格闘の派生につなげよう。なお、特殊格闘への派生は、ヒット時にボタン連打で威力が上がる。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
サブ射撃(無→12発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)→格闘④(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)→特殊格闘(ダ)
⬇格闘(ダ)
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(ダ)→⬅or➡格闘③(ダ)
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(ダ)→特殊格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)
特殊射撃(よ)


メイン射撃の弾数は5発。リロードが早めで使いやすい。まずはこれでけん制しよう。


威力が高く、弾速が速いチャージショット。相手に悟られないようにうまくタメを作りたい。


近距離で主に狙いたい格闘③までをヒットさせた後は、少し遅らせてから……


特殊格闘を入力しよう。最速でボタンを押すと空振りしてしまうので注意したい。



進化したドラグーン

レジェンドはプロヴィデンスの後継機に当たる存在で、オールレンジ攻撃が可能なドラグーンシステムによる遠距離戦に特化した機体だ。ドラグーンは射出時に入力されているレバーの方向で攻撃方向が変化する。レバーニュートラルで自機の周りに20秒間展開。展開後に特殊射撃を入力するとビームが発射されるが、この動作に硬直は無く、即座にほかの行動に移ることができる。また、ドラグーンが展開されてない状況での特殊射撃は、一斉射出となっている。

本作から登場したビームスパイクは、通常のドラグーンと同じ感覚で使用できる上に(展開は不可能)、ヒット時に敵を捕縛するため追撃が容易。一度に2個までしか飛ばせないという制限はあるが、弾数制限が無いというのは大きな魅力だ。また、入力が特殊格闘になっているため、チャージショットをためたままでも使える。マルチロックオンと併用することで、戦術の幅が広がるのは間違い無い。

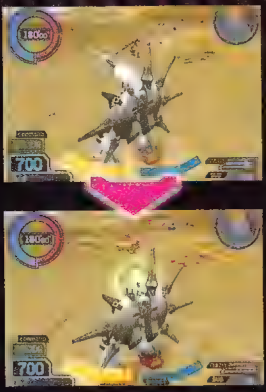
すべては遠距離戦から

1対1で機動力の低い機体が相手なら遠距離での封殺も可能だが、2on2ではそうもいかない。基本となる狙いはドラグーンでプレッシャーを与えつつ、優位な状況で迎撃するパターン。常にドラグーンを3〜6機展開しつつ、余ったドラグーンやビームスパイクを着地などのスキを狙ってバラ撒こう。単体でのダメージは40と低いため、ヒット時には必ずメイン射撃で追撃を狙おう。

敵機が接近してきた場合は、ブースト量での優位を取っての迎撃が望ましい。しかし不利な状況や至近距離まで接近された場合には、展開ドラグーンからの射撃を盾にしたブーストダッシュ格闘が強力な迎撃だ。ダメージを重視するなら、格闘①→格闘②が最も威力が高い。使いやすい⬅or➡格闘や、移動距離の長い⬆格闘も状況を見て使い分けていこう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ×7)
メイン射撃<チャージショット>(ダ×7) ※マルチロックオン
サブ射撃(よ→4発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(捕→2発でダ)
特殊射撃(よ×6→4発でダ)
ブーストダッシュ格闘(よ+ダ)
ブーストダッシュ格闘(よ+ダ)→格闘(ダ×3) ※スパイクドラグーン装備時


チャージショットは弾数を消費しない。硬直は大きいが、使える場面では積極的に狙おう。


ビームスパイクが当たる直前にドラグーン射出……、
ヒット時にはメイン射撃×2が連続ヒット!

デスティニーガンダム基本コンボ：格闘①→格闘②→格闘③→特殊格闘
レジェンドガンダム基本コンボ：⬅or➡格闘①→⬅or➡格闘②→メイン射撃



射撃戦に持ち込め!

多くの武装を持つストライクフリーダムだが、格闘攻撃には使いづらいものが多い。ある程度相手との距離を保って、射撃戦に持ち込もう。全機体中トップクラスのブースト性能を生かし、着地硬直を狙うオーソドックスな戦い方をすると強い。時々セカンドインパクトでチャージショットを織り交ぜ、相手の意表を突くのも効果的だ。

余裕があるときには、自機の周りにドラグーンを待機させておこう。それだけでプレッシャーを与えられるし、近寄ってくる敵機の迎撃にも使えるのだ。常に自分のペースで戦い、相手のやりたいことをつぶしていこう。

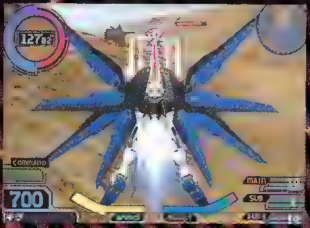
ブーストダッシュ格闘を狙え!

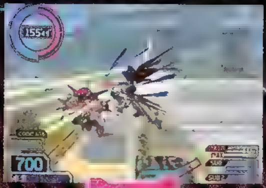
大ダメージを与えたいときや接近戦になってしまったときなど、格闘を当てる必要が生じる場面がある。そんなときに使える高性能の格闘が、ブーストダッシュ格闘だ。発生が非常に早いので、見てから避けるのは困難。移動距離が長いので、もしかわされても手痛い反撃を受けにくいのだ。

ブーストダッシュ格闘を狙うときはチャージショット(マルチロックオン)をためておくのがオススメ。もしかわされたら、何もしなくても反撃されてしまう。どうせなら相打ち覚悟でチャージショットをキャンセルしよう。2機同時に攻撃できるので、メリットが大きい。

また、ブーストダッシュ格闘はスピード覚醒で連発すると強力。超スピードの連続攻撃なのでかわしきれない。ヒット時には連続攻撃になり見た目もカッコいいのだ。


最強の機体に最強のパイロットが乗ってしまった……。原作通りの活躍を見せられるか?


自機から注意がそれたらサブ射撃も効果的。遠距離からの不意打ちで大ダメージを狙おう。


待機ドラグーンからブーストダッシュ格闘……


そしてチャージショットキャンセル。豪快な連続技だ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
メイン射撃<チャージショット>(よ×3×2方向) ※マルチロックオン
サブ射撃(よ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)→格闘④(ダ)
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(ダ)
⬆格闘(よ→ダ)
特殊格闘(よ→ダ)
特殊射撃(よ×8)
レバー+特殊射撃(よ×8)
ブーストダッシュ格闘(ダ×2)



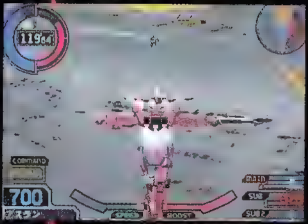
変形から攻めの起点を作れ

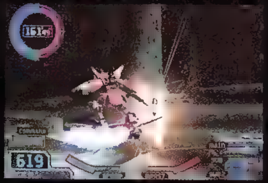
高コスト機の中で唯一変形が可能なインフィニットジャスティス。変形時の旋回性能が非常に高く、多彩な攻撃を繰り出せる。変形中にできる攻撃でオススメは、サブ射撃と格闘。変形時のサブ射撃は自分が乗っているリフターを突然相手に飛ばすので、不意打ちにも使える。また、飛ばすときに自機は軽く飛び上がるため、着地前のフォローにも使えそうだ。

変形時の格闘はそのまま相手に突進して、リフターで攻撃する。外れても移動距離が長く、モーション途中でチャージショットを撃てば移動距離をさらに伸ばせるので、便利な攻撃だ。

通常時は格闘と⬆格闘がオススメ。格闘は威力が非常に高い上に4段目を⬇格闘のアンカーでキャンセル可能。アンカーで引き寄せた相手に追撃を入れてもよし、ダメージ補整が切れるのを待つのもよしだ。⬆格闘はリフターにぶら下がりながら相手に突進する。モーションをチャージショットでキャンセルすることで、ビームを3発まで連射できる。ただし、ビームを出すリフターが機体の上にあるため、自分より高い場所に居る相手以外にはカス当たりしかしないので使いにくい。


格闘後の追撃に猛威を振るうアンカー。若干ディレイをかけた方がつかみやすい。


MA変形中からそのまま発射できるサブ射撃。相手の意表を突いて放とう!


変形モーションのまま相手に突っ込む変形格闘。


変形はリフターの上に乗るのだ!

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
メイン射撃<変形時>(よ)
サブ射撃(ダ) ※レバー方向で撃ち分け
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ)→格闘④(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→⬆格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ×2) ※ブーメラン射出時限定
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(よ)→⬅or➡格闘③(ダ)
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(よ)→⬅or➡格闘③(よ×3) ※ブーメラン射出時限定
⬅or➡格闘(よ)→⬆格闘(ダ)
⬅or➡格闘(よ)→特殊格闘(よ)→格闘(ダ)
⬇格闘(捕)
⬆格闘(ダ)→チャージショット(ダ)
⬆格闘(ダ) ※ファトゥム01射出時
特殊格闘(よ)→格闘(ダ)
特殊射撃(よ)
ブーストダッシュ格闘(よ→ダ)
ブーストダッシュ格闘<変形時>(ダ)

DESTINY 基本

ストライクフリーダムガンダム基本コンボ:ブーストダッシュ格闘→チャージショット
インフィニットジャスティスガンダム基本コンボ:格闘①→格闘②→格闘③→格闘④→⬇格闘→⬆格闘/⬅or➡格闘→特殊格闘→⬆格闘→メイン射撃



ヤタノカガミ

アカツキの特徴は何といっても金色の機体とビームリフレクター「ヤタノカガミ」。特殊格闘で出せるヤタノカガミは、動作中に前方から来たビーム系の射撃＆チャージショットを、サーチしている敵機に反射するという驚きの性質を持っている。ボタンを押し続けることで持続を延ばせるので、多少の時間差攻撃にも対処可能だ。

ただし、格闘や実弾兵器には無力な上、中～遠距離でのけん制射撃を反射しても当たりにくい。反射攻撃を外した後の状況がよくないので、至近距離や混戦時の射撃、または安易なチャージショットに対してピンポイントで狙っていこう。

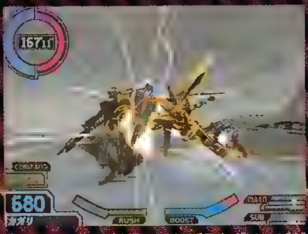
強い行動を覚える

ヤタノカガミ以外に特徴的な武装を持たないアカツキだが、射撃性能・格闘性能は総じて高く、非常に扱いやすい。しかし、ほかの高コスト機に比べると遠距離戦での攻撃手段が貧弱なため、極力接近戦へ持ち込みたい。

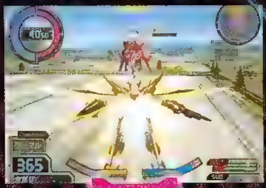
格闘攻撃は確定でダウンを奪える⬆格闘と、⬅or➡格闘を距離によって使い分けるのが基本となる。特に⬆格闘は発生・判定共に優秀で、大半の機体の格闘間合いの外から届くという優れモノだ。



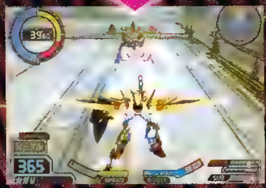
チャージショットが撃てる状態で反射に成功するとビームからチャージショットが連続ヒット。



⬆格闘はメイン射撃につなげるとダメージが下がるため、最後まで出し切った方がいい。



着地時にヤタノカガミ・様子を見られても……



めずに相手の着地にチャージショットを狙え！

攻撃方法(属性)

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ×2)
サブ射撃(無×2→6発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ×2)
⬅or➡格闘(よ)→格闘①(ダ×2)→格闘②(ダ)
⬇格闘(ダ)
⬆格闘(ダ×2)
特殊格闘(※) ※ビーム無効化

また、チャージショットによるフォローも可能なため、スキあらば強気に狙っていきたい。

防御面では、着地硬直中でも出せるヤタノカガミが役立つ。反射できない攻撃には、ジャンプ動作がある⬇格闘からのチャージショットがあり、死角が無い。また、時間稼ぎに有効なのが、高い位置からヤタノカガミを連続使用しつつ、追い掛けてくる相手にはチャージショット、という行動。射撃がビームのみの機体に対して特に有効だ。



基本性能

ドムトルーパーは移動の速度が早く、地上をステップやブーストダッシュ無しでもかなりのスピードで動くことができる。その代わり、ブーストダッシュの性能がかなり特殊だ。バクゥ同様、ブーストダッシュをすると徐々に降下し、地上を走る。地上を走り出すと、スキ無く停止する手段が無いのが難点。ただし、速度は速く、停止のタイミングが読まれにくいというのは利点だ。

武装は、メイン射撃がバズーカ、サブ射撃がビーム、そしてシールドを持っているためバランスは良好。弾数が多いので気軽に使える。射撃はどちらも弾切れになると一括でリロードするタイプだ。

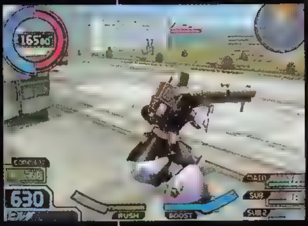
基本は地上戦

前述のように、ブーストダッシュはクセが強く、空中戦は得意ではない。できる限り地上戦をメインに立ち回るのが基本だ。

地上では左右に動きつつ、足を止めて射撃しないように角度を調整して、メイン射撃をばら撒こう。移動とブーストダッシュを使い分けて、中距離をキープしつつ戦うのが理想だ。

しかし地上戦メインだと、いわゆる「高飛び」に対処しにくい。しかもドムトルーパーはジャンプでブーストゲージを大量に消耗してしまうので、空中戦は不得手。高飛びを多用する相手にはブーストダッシュで距離を開いて、無理に相手をしないように心掛けよう。

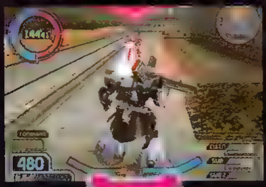
また、ドムトルーパーには特殊射撃のビーム無効化バリアがある。これは、持続時間中であればどんなビーム兵器でも防げるというもの。自機前面の約180°ほどをカバーし、背面からの攻撃には対処できない。ビーム兵器が主体の相手には、これだけで優位に戦闘を進めることも可能なのだ。リロード時間が非常に長い点には注意しておこう。



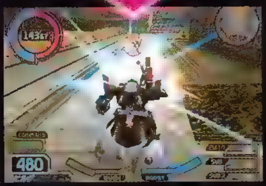
地上での移動性能に関しては文句無し。ステップも及第点の性能だ。



メイン射撃はヒット時にダウンが奪える。これでうまく2対1の状況を作っていこう。



ガナーザクウォーリアーのチャージショットでも……、



特殊射撃で耐えられる。そのまま反撃してやろう。

攻撃方法(属性)

攻撃方法(属性)
メイン射撃(ダ)
サブ射撃(よ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊射撃(※) ※ビーム無効化
特殊格闘(ダ)

DESTINY 戦術

アカツキ(オオワシ装備)基本コンボ：⬅or➡格闘①→⬅or➡格闘②→格闘

ドムトルーパー基本コンボ：格闘①→格闘②→格闘③

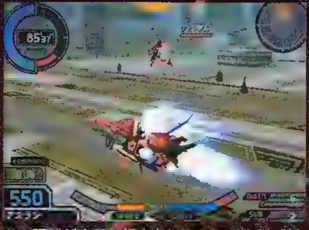


中距離戦を制せ!

セイバーで何よりも優れているのが、変形時の射撃性能だ。特にサブ射撃が非常に強力。ホーミング性と判定に優れ、射角が広い。曲げ撃ちも駆使すれば気持ちいいぐらい当てられる。さらに驚くことに、変形中のサブ射撃はメイン射撃よりも硬直が短いのだ! メイン射撃後はしばらく変形を解除できないが、サブ射撃後はすぐに解除できる。変形時はサブ射撃だけ使い、メイン射撃はMS形態のときに使おう。ただしサブ射撃は弾数が少ないので、無駄撃ちは禁物。残弾管理が重要だ。

⬆格闘は全機体の格闘の中でもトップクラスの性能を持つ。長い距離を移動する上に硬直が短いので、手痛い反撃はまず受けない。判定も広く当たりやすいので、格闘はこれを主体に使おう。

この超強力な変形中のサブ射撃と⬆格闘の二つで、中距離から敵機を押さえ込むのがセイバーの戦い方。まずは変形しながら近付いてサブ射撃を狙う。相手がサブ射撃を警戒して高飛びするなら、⬆格闘を狙おう。


この距離が攻撃の起点となる。ここからサブ射撃か⬆格闘の二択を迫ろう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(よ×n)
メイン射撃<変形時>(よ×3)
サブ射撃(ダ×2)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)→格闘(ダ)
⬆格闘(よ×2→ダ)
特殊格闘(ダ×4)
サブ射撃<変形時>(ダ×2)

未プレイの方から初心者必見 『DESTINY』から始めよう!

ここでは、初心者が陥りやすい状況と解決策について解説している。これらをしっかりと覚えて、初心者からの脱却を目指そう!

Text : age

① 何はともあれ機体選びから 使いやすい機体はどれ?

初心者の人は、まずは扱いやすく強めの機体を選ぼう。使いたい機体がある人もグッとこらえて、まずはゲームに慣れることが重要。

見知らぬ人とチームを組むときでもある程度の戦力が期待できるので、結果的にこの方がより楽しめる場合が多い。使いやすい機体を挙げてみると……

コスト560:フリーダムガンダム
コスト450:ブレイズザクファントム
　　　　　　アビスガンダム
コスト420:ウィンダム(ネオ機)
コスト280:ウィンダム(ジェットストライカー装備型)

といったところだろう。パートナーのコストと相談して、上記のような機体を選ぼう。また、コスト590はあまり選ばない方がいいだろう。

ちなみに初心者にオススメできない機体は、レジェンド、グフイグナイテッド(ハイネ機)、ウィンダム(ミサイル装備)、バビなど。扱いの難しい機体。特に低コストは耐久値が低く、何もできずにやられてしまうことも多い。それではゲームを楽しむことすらできず、本末転倒になってしまう。

Bad!!

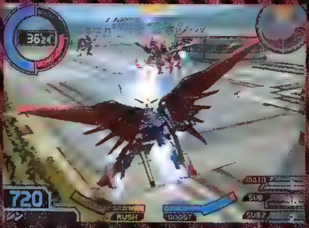

ノリで機体を選んだ揚げ句に自滅。これではとてもじゃないが援軍とは呼べない……。

Good!!


使いやすい機体であればある程度の戦力が期待できるはず。コストを考えて調整しよう。

② 味方を邪魔してはいけません 的確な援護を意識しよう!

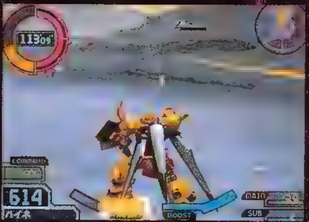
パートナーと同じ敵機を狙う場合は、味方が射撃と格闘のどちらを狙っているか見ておこう。射撃を当てている場合は攻撃しても問題無いが、格闘をヒットさせている最中の援護はNG。パートナーを誤射しやすく、射撃を当てると格闘の威力が落ちてしまうのだ。この場合は別の敵機をけん制しよう。


一緒に攻撃を加えたくなるが、格闘で移動している味方を巻き込みやすい。要注意!!

③ 無理は禁物 先に撃墜されたときは……?

僚機よりも自分が先に撃墜されてしまった場合は、無理に攻めにいかず、回避&援護に専念しよう。

先に撃墜された側が再度僚機より先に撃墜されてしまうと、残るのはダメージを受け、弾を消耗した味方だけ。こうなると勝負にならない。僚機が墜ちるまでは、離れた位置で様子を見るのが賢明だ。


手を出すとしたら、遠距離からのけん制程度にしておこう。焦りは禁物なのだ。

DESTINY 事典
セイバーガンダム基本コンボ:⬅ or ➡格闘→格闘→サブ射撃
初心者の注意点補足:射撃の弾は回復するとはいえ、一度に使用できる数に限りがある。使い過ぎるといざというときに弾切れを起こすこともある。取りあえず撃つ、というのは止めておこう。

自由の翼ここにあり
フリーダムガンダム



前作から引き続き登場のフリーダム。大きな変更点は無く、前作と同じような感覚で使えるのだ。
Text：ニクマン

前作からの変更点

前作から変わったのは一部の格闘の性能のみで、ほかに変更点は見られない。性能が変わった格闘は、まずブーストダッシュ格闘。多少発生が遅くなり、移動距離が短くなった。攻撃が外れたときは相変わらずスキだらけ。よりリスクの高い格闘になった感がある。



ブーストダッシュ格闘は使い勝手が悪い。格闘は⬆格闘をメインに使おう。

また、性能自体は変わってないものの出し方が変わった攻撃が⬆格闘→⬆格闘の派生技。前作では1段目の⬆格闘の後、レバーを入れ直さないと2段目が出なかった。今作ではレバーを入れっぱなしにしても2段目が出るようになったので、入力ミスが少なくなった。

今作では格闘後の攻撃の補正が大きくなったので、⬆格闘→メイン射撃のコンボより、⬆格闘→⬆格闘→メイン射撃のコンボを使った方がいい。入力方法が簡単になったのはうれしい変更点だ。

弱体化したブーストダッシュ格闘だが、スピード覚醒中に連続で出すと強力だ。超スピードで移動し続けるので、連発してればいずれ当たる。そのまま出し続ければ連続ヒットでコンボになるのだ。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
メイン射撃＜チャージショット＞（よ×n）
サブ射撃（ダ×2）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→格闘③（ダ）→⬆格闘（ダ）
⬅or➡格闘（ダ）→格闘（ダ）
⬅or➡格闘（ダ）→⬆格闘（ダ）
⬆格闘①（ダ）→⬆格闘②（ダ）
特殊格闘（よ）→格闘（ダ）
ブーストダッシュ格闘（ダ）

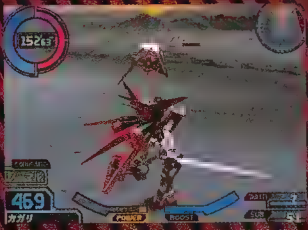
バランスはピカイチ！
ストライクルージュ



コストは中コスト、機体性能には大きなクセは無く、使いやすさは抜群。パートナーを選ばず戦える機体だ。
Text

基本性能

移動性能は特に問題無く、地上、空中ともに十分な性能を持つ。武装に関してもメイン射撃のビームライフル、サブ射撃のバルカン砲、そしてシールドと、必要なものはそろえている。射撃も使いやすく、どんな人にもオススメだ。



何でもこなせるが特に中～近距離が得意なので、その距離をキープして戦いたい。

決め手は格闘攻撃！

使いやすい各武装だけでなく、格闘攻撃も強い。ビームライフルだけでは決め手に欠けることも多いので、ぜひ決めたいところだ。

接近戦であれば状況を問わず使えるのが⬅or➡格闘。発生が非常に早く、一瞬のスキにヒットさせることができる。ダウンを奪いたい場合は2段まで出し、ダウンを奪わずに攻めを継続したい場合は2段目を出さずにメイン射撃でキャンセルするのも有効だ。

大きなスキには格闘からのコンボを当てたい（欄外参照）。モーションとスキは大きいが、威力が非常に高いのだ。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
サブ射撃（無）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→格闘③（ダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→⬆格闘（ダ）
格闘（よ）→⬆格闘（ダ）→特殊格闘（ダ）→格闘（ダ）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）
⬆格闘①（よ）→格闘（よ→5発で ダ）
特殊格闘（よ）→格闘（ダ）

ビームライフルは最大7発でリロード時間が短く、状況問わず頼りになる。特殊格闘はリーチが短く発生が遅い。暴発には注意しよう。

実はオールラウンダー!?
ムラサメ



欲しい武装が一通りそろった万能機体。MA状態を使いこなせるかどうかがカギになりそうだ。
Text

変形を使いこなせ！

ムラサメの最大の強みはMA状態での特殊射撃。非常に誘導性が高くて当てやすい。ただし、変形時は旋回性能が低く、移動速度も速いとはいえない。そのため、敵機に接近し過ぎてしまうと手痛いダメージを受けるので注意が必要だ。



奇襲に非常に便利な変形格闘。ただし外れた場合はスキだらけなので、多用は禁物！

ムラサメは、なるべく敵機に見られていないときの奇襲をメインに狙っていきたい。奇襲には格闘①→格闘②から派生する特殊格闘で、しっかりとダメージを与えよう。

また、MA状態の格闘は自機がグルグルと回転しながら相手に突進する。この攻撃は全く攻撃判定が無いが、回転している間はすべての射撃武器を連射できる、という一風変わったものとなっている。連射のし過ぎで弾を撃ち切らないように注意しよう。

⬆格闘は発生が早く、移動距離が長い単発技。非常に発生が早くスキが小さめなので頼りになるのだが、判定が出るのは自機の右側のみ。相手との位置関係を見よう。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
メイン射撃＜変形時＞（よ）
サブ射撃（よ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→特殊格闘（ダ）
⬅or➡格闘①（よ）→⬅or➡格闘②（ダ）
⬆格闘（ダ）
特殊格闘（ダ）
特殊射撃（よ→3発でダ）
特殊格闘＜変形時＞（判定無しのローリング）→メイン射撃（よ）
特殊格闘＜変形時＞（判定無しのローリング）→バルカン（無）
特殊格闘＜変形時＞（判定無しのローリング）→サブ射撃（よ→3発で ダ）

DESTINY事典
フリーダムガンダム基本コンボ：⬆格闘①→⬆格闘②→メイン射撃→チャージショット　ストライクルージュ基本コンボ：格闘→⬆格闘→特殊格闘→格闘
ムラサメ基本コンボ：格闘①→格闘②→特殊格闘→メイン射撃

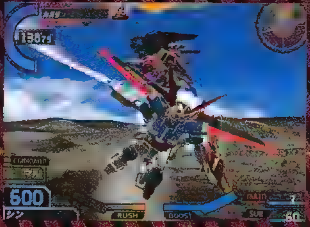
生まれ変わった姿を見よ!

フォースインパルスガンダム
ソードインパルスガンダム
ブラストインパルスガンダム



前作では同コスト内で最強の位置を誇ったフォースは弱体化。ソードとブラストは大きく変更されている。

Text：ニシアン



フォースは耐久力が前作よりやや下がっている。前作の強さを考えるとちょうどいいか?

ブラスト、ソードは新機体に!?

ブラストは全く新しい機体に生まれ変わった。大きく変わったのは格闘攻撃が特殊格闘のみになり、射撃機体として特化されたことだ。射撃後のスキが前作よりも小さくなっている。射程の長さを生かして、遠距離から積極的に射撃を狙える。新武装のビームジャベリン(投擲)にも注目したい。発射後のスキは大きめだが発生は早いので、接近してきた敵機を迎撃するのに使える。

ソードは格闘の威力が下がった分、発生が非常に早くなった。特に⇦or⇨格闘の早さはトップクラス。一撃の破壊力よりも手数で押すタイプになったといえるだろう。

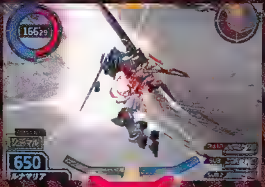


ブラスト新武装のビームジャベリン(投擲)。ダウンのタイミングを計って追撃を狙おう。

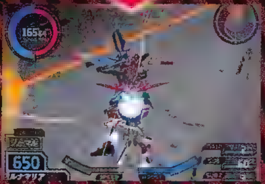
3機体のうちどれを使う?

フォースはクセの無いスタンダードな機体。ソードはガンガン格闘戦を仕掛けていく接近戦機体だ。そしてブラストは射撃戦メインの遠距離機体。今作ではそれぞれの機体の特徴が顕著になった。

また、それぞれに合った覚醒タイプも、フォースはラッシュ、ソードはスピード、ブラストはパワーと分かれている。本作から初めてプレイする人はとりあえずこの3機体から使って、自分のプレイスタイルに合った機体を探ってみよう。



ソードの特殊格闘。前作ほどの威力は無いか……



新派生技の⇧格闘が出る上に追撃もできるのだ。

攻撃方法(属性)
フォースインパルスガンダム
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無)
格闘①(よ)→格闘②(よ×2)→格闘③(よ→ダ)
格闘①(よ)→格闘②(よ×2)→⇧格闘(よ×2)
格闘①(よ)→格闘②(よ×2)→メイン射撃(よ×3)
⇦or⇨格闘①(よ)→格闘(ダ)
⇩格闘(ダ)→特殊格闘(ダ)
⇧格闘(よ→ダ)
特殊格闘(ダ)
ソードインパルスガンダム
メイン射撃(よ×2)
サブ射撃(無)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(よ→ダ)
格闘①(よ)→特殊格闘(よ×2→ダ×2)→⇧格闘(ダ)
⇦or⇨格闘①(よ)→格闘(ダ)
⇧格闘(ダ)
特殊格闘(よ×2→ダ×2)→⇧格闘(ダ)
特殊射撃(よ×3)
ブラストインパルスガンダム
メイン射撃(ダ×2)
メイン射撃<チャージショット>(よ×7)
サブ射撃(よ×8)
格闘(よ×2)
特殊格闘(よ×4→ダ)
特殊射撃(ほ)

クラッカーの名手

ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)
ガナーザクウォーリア
ザクウォーリア



使いやすいサブ射撃を軸に、コスト以上の働きが期待できる各種ザクウォーリア。存分に使い切ろう!

Text：ヒョン



非常に使いやすいクラッカー。ルナマリア機の特殊射撃は4発投げるので、残弾数には注意。

クラッカーで敵機を揺さぶれ!

3種のザクウォーリアは、主に射撃重視で戦うスタンダードな機体。その中でもサブ射撃のクラッカーは欠かせない武器であり、特にルナマリア機はクラッカーでの攻撃方法に、サブ射撃と特殊射撃という2種類がある。

サブ射撃はザクウォーリア共通の武器で、けん制や着地のスキを狙うために有効な手段だ。サブ射撃を当てた後に、メイン射撃や格闘コンボが当たるため、重要なダメージ源になるのだ!

一方の特殊射撃はルナマリア機だけの武器であり、中距離から真っすぐ近付いてくる敵機からダウンを奪うのに有効だ。



ザクウォーリアの⇧格闘は、タックルのような攻撃。奇襲に使えるのだ!

強力な格闘コンボを決めよう!!

ザクウォーリアは、クラッカーを撒く戦い方が主になってくるが、強力な格闘も備えている。

特にザクウォーリアとルナマリア機は、格闘コンボ→メイン射撃をコンボで決めると、低コストと思えないほどの破壊力を持った攻撃ができる(ザクウォーリアは格闘④後、ルナマリア機は格闘②後)。格闘攻撃の追尾性能がなかなかの高性能であるため、チャンスがあれば思い切って狙っていこう! ザクの力を見せてやれ!



敵機の硬着を読んで、クラッカーを狙おう。



当てたらすかさずメイン射撃で追撃だ!

攻撃方法(属性)
ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(よ)
サブ射撃(よ×4)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
⇦or⇨格闘(ダ)
⇧格闘(ダ)
特殊格闘(よ×4)
特殊射撃(よ×4×4発)
ガナーザクウォーリア
メイン射撃(ダ)
メイン射撃<チャージショット>(よ)
サブ射撃(よ×4)
格闘(ダ)
⇦or⇨格闘(ダ)
⇧格闘(ダ)
特殊格闘(よ×4)
ザクウォーリア
メイン射撃(よ)
サブ射撃(よ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)→格闘④(ダ)
⇦or⇨格闘(よ)→格闘(ダ)
⇧格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

DESTINY事典

フォースインパルスガンダム基本コンボ:⇧格闘→メイン射撃　ソードインパルスガンダム基本コンボ：特殊格闘→⇧格闘→特殊射撃　インパルスガンダム基本コンボ：特殊格闘→メイン射撃
ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)基本コンボ：サブ射撃→メイン射撃　ガナーザクウォーリア基本コンボ：サブ射撃→メイン射撃　ザクウォーリア基本コンボ：サブ射撃→格闘①〜④



基本性能

武装の種類が多く、多彩な攻撃ができる機体。MA形態に変形可能で、スピードこそブーストダッシュと大差無いが、飛行可能な時間が長い。攻撃しつつ移動したい場合はブーストダッシュ、移動に重点を置く場合はMA形態を使おう。


サブ射撃の機動兵装ポッドをうまく使えば、一人で十字砲火をすることもできる。

機動兵装ポッドを使いこなそう

サブ射撃の機動兵装ポッドは、自機以外からも攻撃できる武装。弾がある限りは常にこれを配置し、中距離で射撃をメインに戦おう。

なお、使用時はレバー方向で配置する場所を変えられる。ニュートラルで出すと自機の真横に設置。レバーを入れて設置した場合、狙った敵機を中心としてそれぞれレバーを入れた方向に対応した場所に設置される（⬆なら相手の後ろ、⬇なら前になる）。

なお、設置後に別の相手をロックしても、ポッドは最初に狙った相手を狙い続ける。一人で複数の敵を同時攻撃することも可能だ。

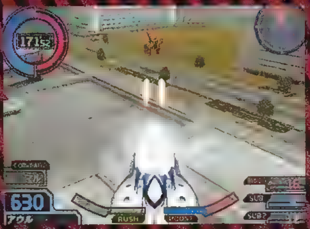
攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
メイン射撃<チャージショット>（ダ）
メイン射撃<変形時>（よ）
サブ射撃（射出）→サブ射撃（よ）or射撃（よ）
レバー＋サブ射撃（射出）→サブ射撃（よ）or射撃（よ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→⬆格闘（ダ）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）
⬆格闘（ダ）
特殊格闘（よ→ダ）
特殊射撃（よ→2発で ダ）
特殊射撃<変形時>（よ→2発で ダ）
ブーストダッシュ格闘<変形時>（よ→5発で ダ）



基本性能

変形機能を持つ機体で、機動力は高い。MA形態で移動できる時間が長めなので、素早く移動したいときはMA形態を活用したい。

武装は種類が豊富で、一度に多くの弾を撃つものが多い。ただし、弾数が少ないので弾切れに注意。


MA形態のメイン射撃は、何と真後ろに攻撃する。追ってくる相手を迎撃しよう。

高い射撃能力を生かせ!

大きなランスが特徴的だが、格闘をメインにした接近戦より、豊富な射撃武器を中心に立ち回るのが理想的だ。

メイン射撃は実弾兵器で、弾が切れると一括してリロードする。一度に4発撃ち、広い攻撃範囲を誇る。主力武器として使おう。サブ射撃は、弾数こそ少ないものの、威力が高い。徐々に収束しつつ飛んでいくので、遠距離でヒットさせた方が威力が高くなる。僚機を狙っている相手を狙うと効果的だ。

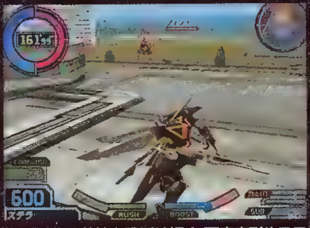
なお、MA形態の格闘は追尾性が高く、サブ射撃で追撃可能。威力が高いので織り交ぜていこう。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
メイン射撃<変形時>（よ）
サブ射撃（よ→中央ヒット時ダ）
サブ射撃<変形時>（よ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→⬆格闘（ダ）
格闘①（よ）→⬇格闘（ダ）→射撃（ダ）
⬇格闘（ダ）→射撃（よ）
⬅or➡格闘（ダ）
⬆格闘（ダ）
特殊格闘（ダ）
特殊射撃（よ）
特殊射撃<変形時>（よ）



特殊な変形を使いこなせ!

ガイアは可変機体の中でも異質な地上走行タイプの変形を持つ。一般的なモノとの違いは、MA形態中にも重力を受けるという点。それ以外の性能は移動速度・持続ともに非常に優秀で、中コストとは思えないほどの機動力を誇る。


変形解除→着地の隙間は短く、再度変形やステップに移行する場合は多少の慣れが必要だ。

MA形態でのヒット＆アウェイと、近距離戦用のMS形態を使い分けることがガイアの基本となる。MS形態の性能は標準的な武装がそろっているため、扱いやすい。ただしチャージショットは変形動作をしつつ飛び上がって射撃、という変わったタイプ。予備動作がある分、発生は遅いので攻撃的な使い方には不向きだ。予備動作のジャンプを使った回避＆反撃が主な用途になる。また、追加入力で３連射が可能だが、初弾以外はメイン射撃の弾数を消費する点に注意。

格闘は格闘①～③を中心に使っていく。最後の打ち上げから最速でメイン射撃を出すとつながらない場合が多いので、やや遅めを意識するといい。後は、カットされにくい特殊格闘→格闘を覚えておけば問題無いだろう。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
メイン射撃<チャージショット>（ダ×3）※連打で連射可能
メイン射撃<変形時>（よ）
サブ射撃（無×12→20発でよ）
格闘①（よ）→格闘②（よ）→格闘③（ダ×2）
⬇格闘（ダ）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（よ→ダ）
⬆格闘（ダ）
特殊格闘（ダ）→格闘（ダ）
ブーストダッシュ格闘<変形時>（よ×2→2発で ダ）

DESTINY事典
カオスガンダム基本コンボ：格闘①→格闘②→⬆格闘　アビスガンダム基本コンボ：特殊格闘 or MA時格闘→サブ射撃
ガイアガンダム基本コンボ：格闘①→格闘②→格闘③→メイン射撃

ミサイルの脅威に震撼せよ!

ウィンダム(ネオ機)
ウィンダム(ジェットストライカー装備)
ウィンダム(ミサイル装備)



三つのタイプから選択可能なウィンダム。ネオ機とジェットストライカーは標準的な機体なのだが……

Text：[illegible]

ネオ機とジェットストライカー装備

ジェットストライカー装備は標準的なビーム兵器に、使いやすい格闘と⬅or➡格闘を持っており、初めてのプレイヤーでもすんなり使えるスタンダートな機体だ。

ネオ機はサブ射撃にシールドミサイルを搭載し、機動力や射撃の威力をわずかに向上させた機体。しかし、射撃キャンセルの掛からない格闘が多く、耐久値やブースト ダッシュの持続時間は量産型に劣るが、高コストなみの旋回性能とスピードを持つ。機動力の差は当然ながら、特殊射撃の軌道の違いやシールドミサイルの存在が、どれだけ戦況に変化をもたらすかでこの機体の評価は決まるだろう。

ミサイル装備の超破壊力!

新機体の中でも一際注目を浴びているミサイル装備。格闘で出せるミサイルがくせ者で、予備動作、弾速ともにあくびが出るほど遅いが、その威力は低コストを一撃で粉砕するほど。また、爆発の及ぶ範囲が驚異的に広く、自機共々二次災害に遭う危険性が非常に高い。基本的に弾頭を直撃させることはほぼ不可能なため、主に爆発に巻き込むことが狙いになる。建物に隠れた敵機へのけん制や、起き攻めが有効なポイントだ。



メイン射撃よりダメージが高く、ダウンを奪えるシールドミサイルを的確に当てていこう。



どうせ射撃キャンセルができないのなら、威力の高い格闘→特殊格闘を使った方がお徳!



格闘が無いため、自衛手段はこのメイン射撃のみ。



片追いには障害物を利用した自爆で迎え撃つか?

攻撃方法(属性)
ウィンダム(ネオ機)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
格闘(よ)→特殊格闘(ダ×3)
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ×3)
特殊射撃(ダ×4)
ウィンダム(ジェットストライカー装備)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無×8→20発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
⬅or➡格闘(よ)→格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ×)
特殊射撃(よ×8→8発でダ)
ウィンダム(ミサイル装備)
メイン射撃(よ×2→2発でダ)
サブ射撃(無×8→20発でよ)
格闘(ダ+ダ×n)

起き攻めはメイン射撃などでダウンを奪った際に、素早く高い位置からミサイルを撃つ。うまくすれば敵機が起き上がるころには地面に弾頭がぶつかり、爆発を起き上がりに合わせることができる。

タイプごとに使い分けろ!

ダガーL(ジェットストライカー装備)
ダガーL(キャノン砲装備)
ダークダガーL



三つのタイプが存在するダガーL。性能は大きく異なるので、同じ感覚では使用できないのだ。

Text：age

各種基本性能

ジェットストライカー装備型は汎用タイプ。ビーム兵器とバルカン砲を持ち、ジャンプ、ブーストダッシュの性能がほかの2機に比べて優秀で、最も使いやすい。

キャノン砲装備型は遠距離仕様。格闘が苦手で動きは遅いが、サブ射撃の射程が非常に長く、後衛向きの機体といえる。

ダークダガーLは、メイン射撃にバズーカを装備している。ヒット時はダウンを奪うので重宝する。機動力は低いので、無理な接近はせず中距離から援護するタイプ。

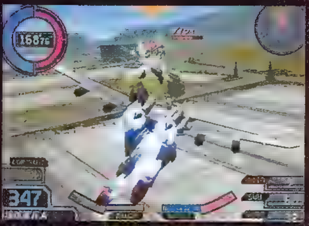
なお、キャノン砲装備型とダークダガーLの特殊射撃は同じ性能で、ヒット時には追撃が可能だ。

タイプごとの役割を把握しよう

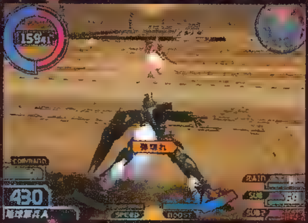
ジェットストライカー装備型は中〜近距離で戦うのが基本。格闘のダメージはあまり高くないので、メイン射撃を中心にしよう。

キャノン砲装備型は味方の後ろから援護したい。高コストの機体や、2体の敵に同時に狙われたりするとまず逃げ切れないので、無理に前へ出るのは危険だ。

ダークダガーLはバズーカでダウンを奪い、こまめに2対1の状況を作ろう。まとまったダメージを与えられないので援護に徹したい。



汎用型のジェットストライカー装備型。コスト450の機体と組み、ガンガン前に出るのもアリ。



特殊射撃ヒット後は、それぞれ威力の高い射撃で追撃してダウンを奪おう。



キャノン砲装備型のサブ射撃は放物線を描く。



弾道のおかげで一部の障害物を飛び越えて攻撃可能。

攻撃方法(属性)
ダガーL(ジェットストライカー装備)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無)
格闘①(よ)→格闘②(よ→ダ)
格闘(よ)→⬆格闘(ダ)
⬅or➡格闘①(よ)→⬅or➡格闘②(よ→ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(よ→ダ)
特殊射撃(よ→10発でダ)
ダガーL(キャノン砲装備)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(ダ)
格闘(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(ダ)
特殊格闘(よ→ダ)
特殊射撃(捕)
ダークダガーL
メイン射撃(ダ)
サブ射撃(無)
格闘(ダ)
⬅or➡格闘(ダ)
⬆格闘(よ→ダ)
特殊格闘(ダ)
特殊射撃(捕)

DESTINY 事典

ウィンダム(ネオ機)基本コンボ：格闘①→格闘②→特殊格闘　ウィンダム(ジェットストライカー装備)基本コンボ：格闘①→格闘②→特殊格闘　ウィンダム(ミサイル装備)基本コンボ：特に無し
ダガーL(ジェットストライカー装備)基本コンボ：格闘→⬆格闘　ダガーL(キャノン砲装備)基本コンボ：特殊射撃→サブ射撃　ダークダガーL基本コンボ：特殊射撃→メイン射撃



グフイグナイテッド(ハイネ機)
グフイグナイテッド

スレイヤーウィップでの多彩な攻撃が光るグフイグナイテッド。射程が短い格闘戦に特化した機体だ。

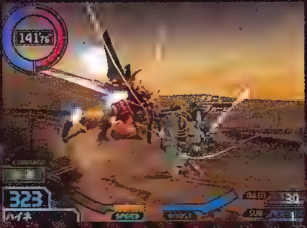
Text

スレイヤーウィップを使いこなせ!

グフイグナイテッドで特徴的なのは、スレイヤーウィップを使った多彩な攻撃だ。使いやすいのはサブ射撃の打撃攻撃。判定が広いので当てやすい。普段使うのはレバーニュートラルのサブ射撃。射程が長いので、多少遠くても敵機の硬直を狙っていこう。←or→サブ射撃は接近戦で使える。相手の動く方向を読んでなぎ払おう。

また、特殊射撃の捕縛からは大ダメージを与えるコンボを狙える。ハイネ機は格闘をキャンセルして特殊射撃を出せるので、コンボを決める機会は増えるはずだ。オススメは←or→格闘始動。←or→格闘×2→特殊射撃→格闘×n→レバー＋格闘→通常格闘→メイン射撃1発。上記のコンボは最後にメイン射撃を1発で止めることで攻めが継続できるようになっている。

もちろん直接特殊射撃を当ててもOK。引き寄せた後に格闘①～③→メイン射撃で追い打ちを当てるのが最も効率がいいコンボだ。



スレイヤーウィップ以外でも性能のいい格闘がそろっている。接近戦のスペシャリストだ。

攻撃方法(属性)
グフイグナイテッド(ハイネ機)
メイン射撃(無→3発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
←or→格闘①(よ)→←or→格闘②(ダ×2)
↑格闘(ダ×3)
特殊格闘(よ×3→ダ)
サブ射撃(ダ×3)
←or→サブ射撃(ダ×3)
特殊射撃(捕)→射撃(無→3発でよ)
特殊射撃(捕)→格闘(捕)
特殊射撃(捕)→レバー＋格闘(捕)
グフイグナイテッド
メイン射撃(無→3発でよ)
格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ)
←or→格闘①(よ)→←or→格闘②(ダ×2)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(よ→ダ×2)
サブ射撃(ダ×3)
←or→サブ射撃(ダ×3)
特殊射撃(捕)→射撃(無→3発でよ)
特殊射撃(捕)→格闘(捕)
特殊射撃(捕)→レバー＋格闘(捕)



ブレイズザクファントム

トリッキーな戦い方から、普通の戦い方までそつなくこなせる汎用機。

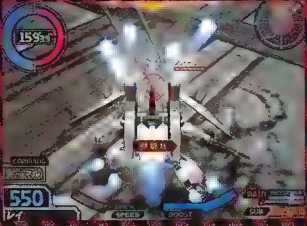
Text

2種類のミサイルを使い分けろ

ブレイズザクファントムの最大のウリはサブ射撃と、チャージショットのミサイルだろう。サブ射撃は弾速が遅い８発のミサイルで、横方向に広がりつつ、多少相手を追尾する。遠距離～中間距離でのけん制に最適な武器だ。敵機に狙われていないようなら積極的にばら撒いておきたい。中間距離で命中すればメイン射撃が連続でつながるので、確実に当てていこう。チャージショットは８発の弾速が速いミサイルで、全弾がまとまって飛んでいく。発生が早いため、スキをフォローするのに最適だ。

格闘で狙っていきたいものは↑格闘と←or→格闘。↑格闘は発生が早く、非常によく伸びるタックル。大きな予備動作も無く突っ込んでいくので、相手からはモーションが判別しづらい。そのため、近距離で反応されづらく強力だ。←or→格闘は、当てたときに大きく上下に移動するのでカットされ難い。耐久力の低いブレイズザクファントムにはありがたい技だ。

また、チャージショットの発生が早いため、格闘に行く前にためておくことで強力なフォローとなる。多用は禁物だが、狙ってみて損は無い攻撃手段だ。



相手に密着した状態でのサブ射撃は当たらない。慌てて撃たないように注意!!

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(よ)
サブ射撃(よ→4発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
←or→格闘(ダ)→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)



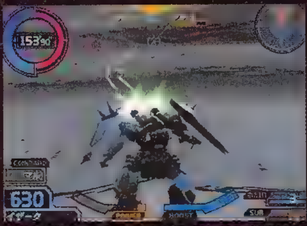
スラッシュザクファントム

射撃武器の弾数の少なさを格闘でフォローできれば安定した能力を発揮できる機体だ。

Text

基本性能

スラッシュザクファントムは、ブーストダッシュ可能な時間は短めだが、ジャンプで消耗するブーストゲージ量が少ない。ブーストダッシュにジャンプを交ぜて空中戦を仕掛けよう。射撃はどちらも弾数が少ないので、無駄撃ちは避けたい。



射撃武器は二つしかないが、どちらも性能はいい。弾切れにだけは注意しておこう。

射撃と格闘のバランスを重視

前述のように弾数が非常に少ないため、離れて戦っていては弾を使い過ぎてしまう。積極的に接近戦を仕掛けて、格闘攻撃を織り交ぜることで弾の消費を抑えつつ戦いたい。

接近戦で頼りになるのは←or→格闘。スラッシュザクファントムの格闘では最も発生が早く、使いやすい。大きなスキには格闘①スタートの格闘コンボを狙っていこう。

また、相手の体力が少ないときなど、わずかでもダメージを与えたい場合は、レバーを左右に入れてサブ射撃を撃つ掃射が便利。かなりの広範囲をカバーできるのだ。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(よ)　※レバー左右で掃射
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→特殊格闘(ダ)
←or→格闘(ダ)→格闘(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

サブ射撃はボタンを押す長さで一度に消耗する弾数が変化する。↑格闘はリーチが長いのが特徴。特殊格闘はスキが大きいので、無理に使わなくてもいいだろう。

DESTINY事典 グフイグナイテッド(ハイネ機)基本コンボ：←or→格闘①→←or→格闘②→特殊射撃→レバー+格闘→格闘①→格闘②→格闘③→メイン射撃　グフイグナイテッド(ハイネ機)基本コンボ：特殊射撃→格闘→レバー+格闘→格闘①→格闘②→格闘③→メイン射撃　ブレイズザクファントム基本コンボ：特に無し　スラッシュザクファントム基本コンボ：格闘①→格闘②→特殊格闘



地上戦で敵機を錯乱しよう

バクゥは機動力、ブースト性能が非常に優れた性能であり、中距離～近距離の立ち回りは、高コスト機体にも引けを取らない。しかし、格闘主体の機体に追い込まれたら逃げるのは困難なので、孤立するのはできるだけ避けたい。


ミサイルポッド装備の特殊射撃はけん制に役立つ。これで突破口を開け！

常に僚機との位置関係を把握し、いつでも僚機のところに逃げられるように動き回ろう。そうすればいざというときに僚機を助けに行くことが可能となり、無理に攻めてくる敵機が居ても迎撃しやすく、自分たちのペースで試合運びができるようになる。

レールキャノンは前作と比べてサブ射撃による硬着が軽減されているので、使用する機会が増えた。しかし、使い過ぎには要注意だ！

また、ミサイルポッドには新しく特殊射撃が追加されているので、戦術の幅が一層広がった。しかし、メイン射撃は2発になったものの、1発当ててもダウンしない点には注意が必要だ。

攻撃方法（属性）
バクゥ（レールキャノン装備）
メイン射撃（よ×2）
サブ射撃（よ×2×3門）
←or→格闘（ダ）
↓格闘（よ）→格闘（ダ）
↑格闘（ダ）
特殊格闘（よ×2→ダ）
バクゥ（ミサイル装備）
メイン射撃（よ×2→2発でダ）
サブ射撃（よ×8）
←or→格闘（ダ）
↓格闘（よ）→格闘（ダ）
↑格闘（ダ）
特殊格闘（よ×2→ダ）
特殊射撃（よ×8→2発でダ）



↑格闘で戦え！

ゲイツRの持つ格闘はどれも優秀なものが多い。その中でも↑格闘は発生が非常に早い上に予備動作が全く無いので、接近戦で出せばかわされにくい。また、移動距離が長いので、少し離れた位置からの奇襲にも使える。


自分でもビックリする早さで出る↑格闘。ヒット後の追撃となるメイン射撃は早めに押そう。

↑格闘ヒット時はメイン射撃で追い打ちしよう。敵機がそのままダウンするならそのままでいいし、受身を取るようならさらにメイン射撃で追撃して確実にダウンを奪いたい。そうすることで2対1の状況を作り、戦況を有利に運べるのだ。

基本的には↑格闘だけを狙うのが安定だが、攻撃が確定する場面ではほかの格闘も使いたい。特に←or→格闘はヒット時に確定でダウンを奪えるコンボができるのでオススメ。←or→格闘×2と入れた後にサブ射撃でキャンセルしよう。←or→格闘の2段目で敵機を上に打ち上げるので、キャンセルのサブ射撃が2本とも当たる。サブ射撃後のスキが大きいのが難点だが、ダウンを取れるメリットの方が重要。チャンスがあれば狙っていこう。

コスト280にしては耐久力が高く、格闘のタイミングがワンパターンにならないように戦えば高コスト機にも対抗できる。コスト590の相方の機体としてもオススメ。

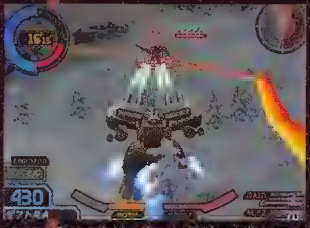
攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
サブ射撃（よ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）→格闘③（ダ）
←or→格闘①（よ）→←or→格闘②（ダ）
↑格闘（ダ）
特殊格闘（よ×4）



武器の変更による性能の変化

前作のザウートの後継機になるガズウート。見た目はあまり変わらないが、武装は強化されている。

メイン射撃はミサイルを射出し、当てるとダウンを奪う。弾数が4発のみで使い切らないとリロードされないので、1発だけ残っているときは撃ち切ってしまおう。弾は約5秒で補充されるので、その間はほかの武装で立ち回ればいい。


チャージショットは、ビーム兵器に変化している。メイン射撃や格闘と組み合わせて使おう。

格闘はザウートの機関砲が2発になったと考えていいが、かなり使いやすくなっている。接近されたら慌てずに機関砲で削りながら、徐々に後方に下がっていこう。

チャージショットはビーム砲を放つ。機関砲の後にコンボへ組み込めるが、最速でチャージショットによるキャンセルをしないと、ステップで避けられてしまう。コンボ以外では、敵機の格闘を迎撃するために使っていこう。

サブ射撃は無くなってしまった。射撃と格闘を同時押ししても機関砲しか出ないので覚えておこう。

攻撃方法（属性）
メイン射撃（ダ）
メイン射撃<チャージショット>（ダ×4）
メイン射撃<変形時>（ダ）
メイン射撃<変形時、チャージショット>（ダ）
格闘（無×10→6発でよ）


地上での移動速度が上がる変形時は、チャージショットがたまるのも早くなるのだ！

DESTINY事典　バクゥ（レールキャノン装備）基本コンボ：特に無し　バクゥ（ミサイルポッド装備）基本コンボ：特に無し　ゲイツR基本コンボ：←or→格闘①→←or→格闘②→サブ射撃
ガズウート基本コンボ：格闘→チャージショット

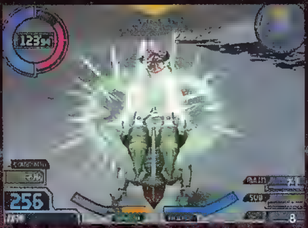


見た目、動き、武装などほかの機体とは大きくかけ離れているアッシュ。ある意味注目度はナンバーワンか!?

Text:タンカー

ステップを中心に攻めろ

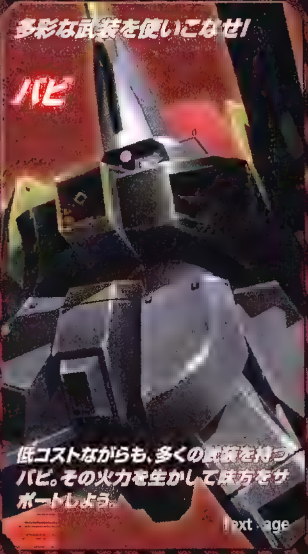
アッシュは通常のブーストダッシュでは1秒も飛んでいられない、少し変わった機体だ。変形すれば長く飛んでいられるが、旋回性能が低く、移動スピードがあまり速くないので、放置されたときの移動や奇襲用と考えたい。その代わりステップの性能が非常に優秀なので、地上に張り付いてステップで戦っていこう。


サブ射撃は非常に使いやすい。攻めの起点はこれから始まる!

メインで使う武装は、ビーム4本を2連射するサブ射撃。発生が早い上にスキが小さいため、非常に頼りになる。ネックは弾数が少ないことだが、残弾無しで空撃ちしてもほぼスキが無いので、フェイントとしても優秀な攻撃だ。

格闘で狙っていきたいのは、通常格闘と特殊格闘。格闘は2段目が大きく飛び跳ねるために相手にカットされにくく、威力が高い。また、特殊格闘は大きくジャンプして相手を斬り付ける攻撃。着地硬直を狙われたときのフォローや奇襲などに使える。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ→3発でよ)
メイン射撃<変形時>(よ→8発でダ)
サブ射撃(よ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
←or→格闘①(よ)→←or→格闘②(ダ)
↑格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)
特殊射撃(よ→4発でダ)
格闘<変形時>(ダ)
特殊射撃<変形時>(よ)



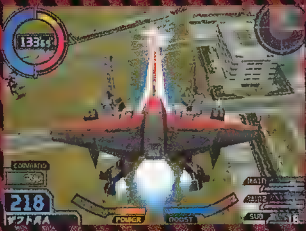
低コストながらも、多くの武装を持つバビ。その火力を生かして味方をサポートしよう。

Text:age

基本性能

とにかく射撃武器が豊富な機体だ。格闘、特殊格闘が射撃になり、2種類のチャージショットを持つ。

移動速度はあまり速くないが、MA形態を使えば十分にフォロー可能。ただし、耐久値が非常に低いので無理な接近は危険だ。


武装が豊富なため、コストの割に火力が高い。相手のスキを見逃すな!

離れた場所から味方を援護

耐久力の非常に低いバビは豊富な射撃武器で、離れた位置から僚機をサポートしたい。MA形態を駆使して、常に距離を取ろう。

攻撃で頼りになるのがメイン射撃のチャージショット。威力が高く、弾速、スキ共にまずまずの性能。こまめにタメを作っておこう。

接近された場合は格闘でフォロー。射程は短いが攻撃範囲が広く当てやすい。ただし弾数が少ないので、いざというときのために接近戦以外での使用は控えたい。特殊格闘、特殊射撃は少々スキが大きい。遠距離でのけん制にのみ使い、スキを狙われないように。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
メイン射撃<変形時>(ダ)
格闘(よ)
格闘<チャージショット>(よ→ダ)
格闘<変形時>(よ)
特殊格闘(よ)
特殊格闘<変形時>(よ)
サブ射撃(よ)
サブ射撃<変形時>(よ)
特殊射撃(よ)
特殊射撃<変形時>(よ)



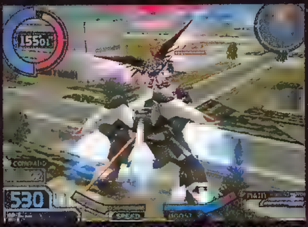
近接での戦闘はMSの中でも上位クラス。ただし射撃は苦手なため、相方を選ぶ機体になるだろう。

Text:タンカー

とにかく近距離戦へ!!

ビームを持つ格闘機体。しかしビーム攻撃はサーチ距離が短く、弾数は少ないため、気休め程度。そのため遠距離～中間距離の立ち回りは苦手だ。できる限り近距離で戦わなければならない。

メインで使いたい格闘は↑格闘とニュートラル格闘。特に↑格闘は発生が早く、伸びも優秀なので一度相手に見せておけば大きなプレッシャーを掛けられる。ニュートラル格闘は↑格闘ほどではないにしろ、発生は早い。威力が高いので、狙えるときはこちらを積極的に当てていきたい。


カウンターの持続時間は特殊格闘の方が長い。サブ射撃とうまく使い分けよう!

また、格闘を多めに使うため、外れたときのフォローも考えてチャージショットを常にためておくのもいい。チャージショットは意外とチャージ完了までの時間が長いので、早めにためておかないとたまり切らないことが多いので注意しよう。

サブ射撃&特殊格闘で出せる格闘当て身は、相手の格闘に合わせて出せば相手の格闘を弾き、そのまま派生の攻撃で反撃を決めることができる。何度も使うと警戒されてしまうため、ここぞというときに使っていきたい。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(よ→3発でダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
←or→格闘①(よ)→←or→格闘②(ダ)
↑格闘(ダ)
サブ射撃→格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ) ※格闘当て身
特殊格闘→格闘①(よ)→格闘②(よ)→格闘③(ダ) ※格闘当て身
ブーストダッシュ格闘<変形時>(ダ)

DESTINY事典
アッシュ基本コンボ:特に無し　バビ基本コンボ:格闘→メイン射撃<チャージショット>
ジンハイマニューバ2型基本コンボ:特に無し



攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ）
サブ射撃（よ→2発でダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）
⬆格闘（ダ）
⬅or➡格闘（ダ）
特殊格闘（ダ）

最大の特徴は、サブ射撃での砲撃モードだ。砲撃モード中は空中でもその場で静止し、メイン射撃を連射可能になる。しかし外れた場合のスキが大きいので大ダメージを受ける恐れがある。確実に当たるところ以外での使用は控えよう。また、前作では砲撃中の射撃は３発で強制ダウンとなったが、今作ではややパワーアップして、２発でダウンするようなった。

格闘攻撃は強いとはいえないので、中間距離～遠距離で立ち回ることが肝心だ。メイン射撃が弾切れになると逃げ回るくらいしかできないので、弾切れを相手に悟らせない立ち回りが重要になってくる機体だ。



砲撃モード中は空中でもブーストを消費しない、さらにサーチ距離が伸びるぞ。

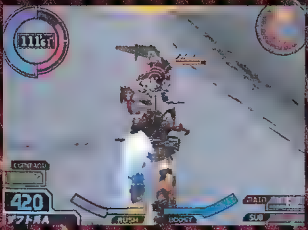


攻撃方法（属性）
メイン射撃（無×5→3発でよ）
サブ射撃（捕）
特殊格闘（ダ）
格闘①（よ）→格闘②（よ）→格闘③（ダ）
⬅or➡格闘（よ）→格闘（ダ）
⬆格闘（ダ）

中距離～遠距離の立ち回りは、マシンガン重視。近距離ではマシンガンに加えてサブ射撃からの格闘コンボを狙おう。しかし耐久力は低いので、1、2発被弾するだけで致命傷になりかねない。無理に狙い過ぎるのは控えよう。

マシンガンで敵機を揺さぶりつつスキを狙って、格闘を当てていきたい。しかし、2機に囲まれているときに格闘を出すのは危険なので、できるだけ僚機と一緒に戦いたい。着地のスキを狙ってくる相手には、特殊格闘での迎撃で対応していこう。

なお⬅or➡格闘の1段目で敵機を吹き飛ばさなくなったため、覚醒コンボに組み込みやすくなった。



サブ射撃を当てたら格闘を当てるチャンスだ！ 見逃さないようにしよう!!



攻撃方法（属性）
メイン射撃（無×8→3発でよ）
サブ射撃（よ×7→7発でダ）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）
格闘（よ）→⬆格闘（ダ）
⬆格闘（ダ）
⬅or➡格闘（ダ）
特殊射撃（よ×４→４発でダ）
特殊格闘（ダ）

ディンは低コストの中ではずば抜けた持続時間を誇るブーストダッシュが強み。これを生かして、のらりくらりとマシンガンで削っていくのが基本的な立ち回りとなる。

サブ射撃の散弾銃は射程が短いが、攻撃範囲と弾速が非常に優秀なため、とっさの足止めや迎撃に重宝する。前作に比べて格闘攻撃の発生や硬直の面で強化されているので、⬆格闘や⬅or➡格闘での迎撃も使える。主なコンボは格闘①→格闘②→マシンガンしか無いが、確定する場面ではしっかりと決めていきたい。



前作ではまともな覚醒コンボが無かっただけに、スピード覚醒の恩恵は大きい。



攻撃方法（属性）
メイン射撃（よ×2）
メイン射撃<チャージショット>（ダ）
サブ射撃（ダ×2）
格闘①（よ）→格闘②（ダ）
格闘（よ）→⬆格闘（ダ）
特殊格闘（ダ）
⬆格闘（ダ）
⬅or➡格闘（ダ）

コストダウンによって、相対的に強化されたグーン。しかしコストが減った分、耐久力も減少しており、390しか無い。1機で戦っていてもすぐに撃墜されてしまう危険性があるので、僚機となるべく離れないようにしながら、メイン射撃やチャージショットを狙っていきたい。

格闘は特殊格闘の発生と、敵機に到着するまでの時間が早くなっている。さらに、当てた後のダウン追い打ちにメイン射撃が入れられるようになっている。今作では強化されている機体と見て間違い無いだろう。



通常格闘の1段目を当てたら、すかさず⬆格闘につなげよう。ダメージが大きいのだ。

DESTINY 基本
長距離強行偵察複座型ジン基本コンボ：⬆格闘 or ⬅or➡格闘→サブ射撃×2　ジン オーカー基本コンボ：サブ射撃→格闘①→格闘②→格闘③
ディン基本コンボ：格闘①→格闘②→射撃　グーン基本コンボ：格闘→⬆格闘

いよいよ秒読み!!

Virtua Fighter 5™

いよいよ全国各地で対戦の火蓋が切って落とされる! 自キャラの性能を予習し、迫り来るその日に備えておこう。まずは、このページで新要素を総復習!

パーチャファイター5
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年7月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

※記事中の画面写真、ゲーム内容、技性能などはすべて6月現在のロケテストバージョンのものです。

本稼働直前! 新要素をチェックして"その日"を待て!!

二人の新キャラが加わり、全17キャラに
Characters

新キャラは、アイリーン、ブレイズの2名。どちらも素早さを身上とし、これまでには無い特殊な技を数多く取りそろえている。クセはあるが、その分潜在能力も高そうだ。使いこなせば、ほかのキャラに勝るとも劣らない力を発揮してくれるだろう。もちろん、既存キャラも新技を多数そろえ、大幅にパワーアップしている。『VF5』という舞台で、全17名になったキャラたちはどのような闘いを繰り広げていくのだろうか。



『VF4 FT』までの15キャラに新キャラ2名を加え、全17キャラに。メインキャラを乗り換えるプレイヤーも少なくない!?



旧キャラの新技、変更点にも要注目。実用的な技が多数追加されているので、戦術が大きく変わるキャラも多そうだ。

NEW CHARACTER アイリーン

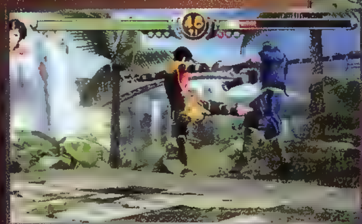
格闘スタイル:猿拳



猿の動きを元にした拳法を操るアイリーンは、見た目の動きだけでなく、性能もかなりトリッキー。[illegible]Ⓟなどの「キャンセル行動」をさまざまな技からつなぐことができたり、[illegible]+Ⓚ+Ⓖなどの「割り込み行動」を連係技の途中に挟めたりと、ほかのキャラに無い独自のシステムを持っているのだ。[illegible]きってのテクニカルキャラ[illegible]いこなすことはできるか[illegible]



キャンセル技や割り込み技を駆使した連係パターンは、まさに無限大。攻め続けつつ、派生技で相手の動きに対処せよ!



特殊な構えも持っている。扱いこそ難しいが、プレイヤーのスキルが強さに直結するため、やりがいはありそうだ。

NEW CHARACTER エル・ブレイズ

格闘スタイル:ルチャ・リブレ



[illegible]が重量級なら、こ[illegible]は軽量級レスラー。リングを縦横無尽に走り回る動きや、そこからの空中殺法がトレードマークだ。しかし、決して難しいキャラというワケではない。打撃・投げともに強力で扱いやすいので、実はスタンダードな闘いも可能なのだ。今[illegible]キャラ変えを考えてい[illegible]オススメ!



躍動感あふれる多彩な投げ技と、それを支える優秀な打撃技。両方をバランスよく持つので、基本戦術だけでもOKだ。



特殊な走りから出せる技の数々は、トリッキーでありながら性能は高い。潜在能力を引き出せば、最強の座が見えてくる!?

Virtua 5 ミニ事典
『VF5』からの新技は、特殊行動や構えからのものが多く見られる。打撃と投げの二択という基本を押さえつつ、いかにこれらを戦術に組み込んでいくかが重要になりそうだ。2名の新キャラも、その点は同じ。特にアイリーンは特殊行動からの技が強力で、それを使いこなすことが必須になる。攻撃バリエーションをの組み立てるのが好きな人は、自然と強くなる!?

より深みのある対戦に……詳細は次ページで！

System

一見すると前作からあまり変わっていないように見える『VF5』だが、実際に対戦してみると次第にその変化が見えてくるはず。特に投げの変更は影響が大きく、防御手段にも大きな変化をもたらしそうだ。新システムとなるのは、オフェンシブムーブと側面ヒット。いずれもサブ的な要素だが、仕組みを理解することで対戦がより深くなることは間違い無い。次ページ以降で詳細に触れているので、ぜひ参考にしてほしい。



ほかのシステムとも関係する避け。前作と同感覚で使えるが、キャンセルタイミングなど細かい点に変更が見られる。



シリーズを通じ、戦術の核となってきた投げ。その性質が変化すれば、当然のごとく対戦セオリーも大きく変わる。

オフェンシブムーブ

新たな移動手段として加わったオフェンシブムーブ。タイミングさえ合えば必ず技をかわせるディフェンシブムーブ（避け）とは性質が異なるため、使い方も全く違ったものになりそうだ。避けが不利な状況で役立つのに対し、こちらはその名の通り有利な状況での攻撃手段の一つとして使う。同じ状況下で使っても、相手の技や移動方向、足位置などによってかわせるか否かが変わってくるため、有効活用するためにはより細かい判断が必要だ。



有利な状況で使えば、判定の弱い打撃技をかわせる。足位置をとっさに判断し、技をかわせる方向に動くことが必須になるケースも。



オフェンシブムーブ中に出せる固有技は、優秀な性能を持っている。避けとは対照的に、「出した後が強い」攻撃的な移動法なのだ。

側面ヒットの攻防

キャラの側面から技がヒットした際、通常とは違う効果が得られるのも『VF5』ならでは。中には、側面から当たったときのみ崩れを誘発するような技もある。相手との位置関係を素早く判断してこのような技を使えれば、ダメージ効率は大きくアップするだろう。また、ヒット時に相手を横に向かせる技や、側面を取る投げ技などもある。そこからの攻防も大きなポイントになりそうだ。



その後は、空中コンボでさらなる追加ダメージを与えられる。避けで相手の技をかわした後などが、狙いどころの代表例だ。



側面からヒットしたときに効果が変わる技には要注目。例えばアキラの鉄山靠（←→↘Ⓟ＋Ⓚ）。正面ヒットした場合は単なるダウンだが、側面から当てると相手が特殊な崩れになる。



相手を横に向かせる技は、ほとんどのキャラが持っている。その後は、通常時とは違った読み合いが発生。有効な選択肢を確立しよう。

VF.TV

本物のテレビ番組のような雰囲気で放映されるVF.TV。有名プレイヤーの試合はもちろんのこと、大逆転が起こった熱い試合や空中コンボのピックアップなどなど、対戦リプレイ一つを取っても多種の番組がある。それらに彩りを添える実況も、まるでその場で行なっているかのような臨場感だ。見ているだけで不思議と対戦のモチベーションが上がるので、対戦の合間にぜひ見て欲しい。



対戦していない間も『VF5』を楽しめる！　何となく見るだけでも十分だが、ほかのプレイヤーの動きやコンボなどを参考に、自分を磨くのもいいかも。

キャラのコーディネイトは、やはり実際の画像を見ながら楽しみたいもの。VFターミナルを使えば、それが実現できる！　これだけでもVF.NETより上!?



VFターミナル

VF.NETに入会しないとリングネームを付けたり、キャラのコーディネイトができない……というのは過去の話。今作では、アーケードにあるターミナルで、そのコンテンツが楽しめるのだ。実際に装備した画像を見ながらコーディネイトができることなど、VFターミナルならではの長所もある。ターミナルの初回使用時には、カードに登録しているキャラのアイテムがプレゼントされるぞ。

アイテムの入手方法がバリエーションアップ!?

Extra Factors

マイキャラにアイテムを装備させたり、コスチュームの色を変えたりといったお楽しみ要素は、前作から加わったもの。これらも、『VF5』になって大きく進化した。携帯を使わなくても連動コンテンツを楽しめる「VFターミナル」や、ランキングや対戦リプレイを放映する「VF.TV」は、対戦をよりいっそう盛り上げてくれるだろう。アイテムの入手方法や段位のアップダウンも、前作とは大きく変わっているようだ。



勝てば天国、負ければ地獄。アイテムをかけて闘う「争奪戦」は今作でも健在だ。野試合で大会並みの緊張感が味わえる!?



前作では激レア品だった幻球だが、今作では入手しやすくなっている。七つ集めるごとに報酬が貰える。

Virtua ミニ辞典 5

側面ヒットが発生する状況は、上に挙げたようなものだけではない。相手を壁にヒットさせてよろけを奪った後や、移動技をつぶしたときなど、思わぬ状況で発生することが多々あるぞ。このような場面を予測しつつ動けるようになれば、勝率は大きく上がるだろう。また、側面ヒット時に崩れを誘発するような技は、背面からヒットさせたときにも似た効果が得られる。

勝率に直結する重要システム

System 投げの詳細

Text：矢永

前号で掲載した「投げは1回の入力で0フレーム投げとつかみのどちらかが発生する」、「投げ無効時間」などの続報を紹介。



2種類の投げに関する重要な特性

主に“打撃技のヒット or ガード後”に先行入力から使われるつかみ投げの発生速度は、重量級Ⓟと同程度のようで、『VF4 FT』に比べ少々遅くなっている。最も気になる相殺に関しては、つかみの判定が重なったときのこちらの技のモーションに起因しているようだ。

また、「しゃがみ判定になる技」「瞬時に振り向く技」、「空中判定のある技」などは大きく不利な状況でも投げに相殺されない。これらの判定の大技を持つキャラは、従来のような逆二択に組み込むことが可能となるだろう。

0フレーム投げの成立を邪魔する“打撃技のヒット or ガード後に存在する投げ無効時間”だが、それ以外にも「投げや当身の崩し状態後」、「投げ抜け後」、「成功避け中」などに存在しているようだ。これらの状況では先行入力での0フレーム投げは成立せずに、つかみが発生する。

逆にこれ以外の打撃技を避けたときやスカしたとき、投げや上段攻撃をしゃがんで回避したときなどは、0フレーム投げが成立する。



[illegible]としたスキに[illegible]げキャラの0フレーム[illegible]まさに脅威[illegible]



不利が大きいと発生が早めの技でも相殺されるが……



背向けや空中判定[illegible]ならば、相殺され[illegible]

投げ抜け後の状況

『VF4 FT』までは、投げを抜けられると大きく不利なことが多かったが、今作ではほとんどの投げが五分前後の状況だ。このため、全体的に投げ抜けによるリスクは減ったが、投げ抜け後が側面状態の投げは危険度が増した。



大きく不利だったアキラの心意把（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）も……



今作では五分の状況。[illegible]抜けても安心[illegible]

側面の攻防とはどんなものなのか？

System 側面の攻防

Text：養老彰

本作から、側面の絡んだ攻防が細分化された。通常時の状態と比べて、一体何が違うのか？ しっかり把握しておこう。



どうしたら側面状態になるのか？

特定の打撃や投げ技が決まった後や、投げ抜け後、オフェンシブムーブやディフェンシブムーブといった避け行動などからは、側面を取ることがある。側面を取ることができれば、有利に闘いを進めることができるぞ。



特定の打撃や投げ[illegible]の側面を取ることができる。



カウンターヒットでⓅがつながるものもあるぞ！

側面からの攻撃と防御

攻める際は、基本的には通常時と同じく打撃と投げの二択を仕掛けていく。側面から打撃をヒットさせると、通常時には見られないよろけやダウンを奪うことができる。カウンターヒット時は相手キャラが青く光り側面での有利状態が継続となる。キャラによって異なるものの、側面からヒットさせることでダウンを奪える技があるので、積極的に狙っていこう。コンボを決めれば、大ダメージを与えることが可能だ。

逆に側面を取られた場合は、屈伸や避け投げ抜けなどの防御行動が取りにくいので注意しよう。ここでうかつに暴れていると、打撃をカウンターでくらってダウンしてしまう可能性があるので、十分注意したいところだ。

また、通常時はつながらない連係技が、側面から当てることによって連続ヒットする場合もあるぞ。自分のキャラの技で、側面ヒットでつながるものを探してみよう。

側面の攻防は非常に重要なので、まずは状況判断をしっかりできるようになろう。



側面からのカウンターヒット時に、青く光るエフェクトが付くぞ！ ダウンを奪える打撃を狙っていこう。



通常ヒット時はガードされてしまう連係でも、側面からなら連続ヒットさせられる場合がある。

Virtua 5 ミニ事典

投げ補足：つかみ投げの入らないジャッキーのバクサオナックル（バクサオ成功時Ⓟ）後やパイの燕青崩身下踵（⇨⇩Ⓟ+Ⓖ）後などは、少しダッシュしての0フレーム投げ（しゃがみ投げ）が決まる。
側面補足：側面を取ることのできる技の中には、カウンターヒット時発生の早い打撃や投げ技がつながるものがあるぞ。新システムをうまく使い、闘いを有利に進めよう。

重要度の高い“避け行動”を理解しよう

System ディフェンシブムーブ

Text：華火霊

レバー⇩or⇧（すぐ離す）で行なえる避け行動。防御手段として使用する行動だが、成否は相手の行動に左右される。



ディフェンシブムーブの性質

まずは“成功避け”と呼ばれる避け。「直線攻撃」や「半回転攻撃のよけられる方向」に避けを入力した場合、自動的に発動する。避けに成功した後は、相手の技のスキの大きさに合わせて投げや打撃で反撃していこう。

また、Ⓟ＋Ⓚを押すことで、任意のタイミングで避け攻撃が出せる。リオンなどの極端に避け攻撃の発生が遅いキャラを除けば、成功避けの硬直が切れた後に手動で技を出すよりも、早く攻めに転ずることが可能だ。

もう一つは“失敗避け”と呼ばれる避け、避けを入力した時点で相手が技を出していなかったり、全回転攻撃や半回転攻撃の避けられない技が出ていた場合にはこの避けになってしまう。失敗避け中は大きなスキができるため、相手の投げや打撃をくらってしまうぞ。

失敗避け中は、避け攻撃と移動でキャンセルが可能（後述）。これを使った代表的な防御行動として、避け投げ抜けがある。やり方は「二択を受ける状況で避けを入力してから投げ抜けを入れる」だ。相手が避けられる打撃を打ってきた場合は成功避けが出て、投げにきていたときは、失敗避け中を投げられる→投げ抜け方向が正しければ投げ抜けができる、という訳だ。



成功避けは、キャラクターが声を出しつつ素早く避けるモーションで分かる。



失敗避けは、成功避けに比べると明らかに遅い動きだ。何らかの行動でキャンセルしよう。

避けキャンセル

失敗避けの硬直は、しゃがみダッシュや前後のダッシュでキャンセルできる。接近戦でのスキの軽減や、間合い調節に使っていこう。しかし、キャンセルしても投げや遅らせた攻撃はくらってしまうので注意しよう。



避け入力時、相手が技を出さないと失敗避けになる。

このような場合はキャンセルをしてスキを減らそう。

攻撃的な避けを自在に使いこなそう！

System オフェンシブムーブ

Text：華火霊

レバー⇩or⇧（すぐ離す）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで出せるオフェンシブムーブ。現在有効とされている使い方を紹介しよう。



オフェンシブムーブの性質

オフェンシブムーブは、ディフェンシブムーブに比べ、相手の横に向け鋭利な角度で移動する。無敵時間などは無く、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖを押した瞬間から成功避けの無敵時間も切れてしまうので、不利が大きい状況では相手の直線攻撃にすら引っかかってしまう。“攻撃的な移動”という名前が付いているからには、有利時や、不利・小の場面で使っていっていくべきか。

また、前号でも軽く紹介したが、相手の連係……例えばミドルキックなどのキャラが前に出る技を成功避け後にオフェンシブムーブに移行すれば、側面を取りやすい。



シュバッっと音を立てるオフェンシブムーブ。避けとの違いは一目りょう然だ。

オフェンシブムーブ中の攻撃

前号でも簡単に紹介したオフェンシブムーブ攻撃は、相手の側面に当てるのが目的の技。横を取った際に有利になるので、一発逆転も可能。特にⓀで出る攻撃は、側面から硬化に当てればコンボが入るので、チャンスは見逃すな。



スキが小さいオフェンシブムーブ中Ⓟ。ヒット後は二択へ。

こちらはⓀ。確定反撃はくらうがリターンが大きい。

オフェンシブムーブの有効な使い方

『VF5』では、特定の投げを抜けた後や、側面向かせ効果のある打撃ヒット時に、側面を取れることがある。このときの有利度合いによっては二択を仕掛けられるが、相手の技が当たりにくい（相手の）背中方向にオフェンシブムーブ攻撃を出すことによって、さらに攻撃を避けやすくなる。側面のみならず背面まで取ってしまうこともあるほどで、当然だが硬化カウンター以上でオフェンシブムーブ中Ⓚを当てれば崩れるため、大ダメージを与えられるぞ。

また、背面崩れは横崩れとは崩れ方が違うので、コンボを変えていく必要があるだろう。



投げ抜け後などのような状況では、相手の打撃に追尾されづらくなることも。

Virtua 5 ミニ事典

避け雑感：前作で猛威を振るった“ARE”や“オーヤン”と呼ばれる、いわゆる避けキャンセル打撃だが、今作では微妙……と感じた。今までは相手の投げと打撃に勝っていたような状況でも、0フレーム投げの恩恵か、投げられてしまう場面が多かった。ダメージの高い投げを無条件でくらってしまうので、素直に読み合いをした方がよさそうだ。



基本となる戦術に"プラスアルファ"を

対戦攻略

エル・ブレイズ El Blaze

中段打撃、投げともに強いブレイズは、基本となる二択を確立するだけでも十分な力を発揮する。

Text：ちゃっきー

主力となる打撃技を厳選し、基本戦術を確立

ブレイズが持つ投げ技は、威力こそ標準クラスだが種類が豊富。それを生かすための打撃群をそろえれば、それだけで十分に闘える。

近距離でのけん制は、⇧Ⓟが主力になる。ブレイズの持つ中段技で最も出が早く、しゃがみヒット時にはよろけを奪うことが可能。いわゆる「肘」に当たる技と考えてもらえればいいだろう。また、連係技では中→上→中と流れる⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀが使いやすい。初段の発生が早めで、3発目ヒット時は尻もちよろけを誘発、大きく優位に立てる。2発止めからの選択肢と絡めて攻めよう。

有利が比較的大きいときには、⇦⇨Ⓟ＋Ⓚや⇨Ⓚが役立つ。いずれもカウンターヒット時にコンボが狙える上、ガードされたときの確定反撃が無い。リーチがそこそこあるのも、これらの技の長所だ。

避け対策には、Ⓚ＋Ⓖや⇩Ⓚ＋Ⓖを使っていく。前者はヒット時に相手を横に向かせる効果があり、その後大きく有利になるぞ。受け身を攻めるときにも使ってみよう。


見返りを求めるなら⇦⇨Ⓟ+Ⓚ。カウンター時には腹崩れからのコンボが狙える。


近距離で最も出が早いのは⇧Ⓟ。他キャラの「肘」に相当する技だ。


近距離で使える⇧Ⓟ＋Ⓚからの連係。出し切りと2発止めを使い分けよう。

中間距離での選択肢

離れた距離では、半回転でリーチのある⇨⇨Ⓚが役立つ。最低限ガードさせることができれば確定の反撃は受けず、ヒットすれば尻もちよろけを奪える。この技を警戒して相手が手堅く様子を見るようなら、ダッシュで接近して得意とする近距離戦に持ち込もう。また、ヒット時に大ダメージコンボが狙える⬇⇨Ⓟ＋Ⓚも有効な技。上段だが出の早さとリーチに優れるため、カウンターを取りやすい。相手の技の空振りを狙う技としても優秀だ。

中・近距離の両方で活躍する技は⇦ⓅⓀ。連続ヒットすることに加え、全回転の2発目がヒットすれば、⇦ⓅⓀ⇨でロケットディスチャージに移行してから強力な攻めを仕掛けられる（後述）。カウンターヒット時に頭崩れを奪う⇦ⓅⓀⓅへの派生があるため、空振り時に選択肢が残ることもポイントだ。


リーチの長い⇨⇨Ⓚは中距離の主力技。ヒットすれば、相手は尻もちよろけに。

ロケットディスチャージ中の技とその使いどころ

特殊移動のロケットディスチャージとそこからの多彩な技は、攻めのバリエーションアップに活躍する。まずは派生技の性能を知り、攻撃の組み立てに役立てよう。

中段のロケットディスチャージ中Ⓟ＆Ⓚは下段技に強く、ガードされてもよろけを奪えるのでリスクが低い。相手の行動が読めないときの様子見に使おう。ロケットディスチャージ中⇩Ⓚは上段、下段の両方に強い高性能技。ヒット時は、敵ダウン中⇩Ⓟで追い打ち可能だ。一方、ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓖはキャッチ投げ。投げ抜けされないので、立ちガードや避けへの対抗策となる。なお、ロケットディスチャージ中ⓅやⓀ＋Ⓖは技後にダウンするが、受け身を取れることを覚えておこう。使いどころとして思い付くのは、ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓖを生かした受け身攻め。⇦ⓅⓀなどでダウンを奪った後、⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで接近しつつ二択を仕掛けよう。

技からの派生では、⇦ⓅⓀ⇨からの移行が強力。2発目がガードされていても⇦ⓅⓀⓅへの派生を警戒させられるため、強引に攻めることができる。しゃがみⓅなど下段技による割り込みに対しては、ロケットディスチャージ中Ⓟ＆Ⓚのほか、状況次第で⇩Ⓚも機能してくれるぞ。


ロケットディスチャージ中のⓅやⓀは、技後ダウンする瞬間にⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力すれば……

受け身で素早く起き上がれる。ヒット後に相手が受け身を取っても、ブレイズ側が有利だ。


⇦ⓅⓀは、2発目が全回転。避けを気にせず使える優秀な連係技だ。派生技があるのもポイント。

ロケットディスチャージを使う絶好のポイント。キャッチ投げを軸に読み合いを展開しよう。

基本コンボ PICK UP!

❶	ボルケーノーニー（立ち途中Ⓚ）→レバー前入れⓅ→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)
❷	ボルケーノーニー（立ち途中Ⓚ）→コンビネーションブロー（⇧Ⓟ+ⓀⓅ）→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)
❸	ハンマースマッシュ（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→シャットダウンニー（⇧Ⓟ+ⓀⓅⓀ）
❹	シャドウスピア(⇨Ⓚ)カウンターヒット→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)
❺	シャドウハンマー（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）
❻	ローリングクラッチ(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)→シャドウファング(⇨ⓅⓀ)

ノーマルヒットで相手を浮かすことができる立ち途中Ⓚは、スキの大きい下段技をガードした後の反撃にも便利。ウルフのみ①すら入らない（ノーマルヒット時）ので、直接⇨ⓅⓀを決めていこう。軽量級には、②で大ダメージを与えられる。また、軽めの中量級には⇦ⓀⓅⓅがベストだ。

③、④、⑤は、各種崩れ後のコンボ。どれも全キャラに決まる。下段投げ始動の⑥は、重量級以外に入るもの。重量級に対しては、Ⓚ+Ⓖで追い打ちするのがオススメだ。

Virtua 5 ミニ事典

ブレイズ補足：スキのある技をガードした後の確定反撃は、相手が立ち状態ならⓅⓀが基本。硬化カウンター以上で連続ヒットし、大ダメージを与えられるⓅ+ⓀⓅⓅもあるが、かなりスキが大きくないと決められない。下段技ガード後は、スキが大きいなら立ち途中Ⓚからのコンボを狙っていく。スキが小さいものに対しては、⇧Ⓟでよろけを奪って二択を仕掛けよう。

NEW CHARACTER



堅実な攻めに自由自在なスタイルを加えて生かせ！

対戦攻略

アイリーン
Eileen

まずは基本的戦術をベースに独自の攻めを覚えて、自由な連係を組み立てていこう。

Text：華火霊

基本戦術

アイリーンは細かい攻めで刻んで、ダメージの高いコンボ始動技や投げを狙っていくスタイル。連係はキャンセル行動や割り込み行動を組み込めるのでかなり豊富になる。

Ⓟからの攻めは上→中→中という連係のⓅ⇧ⓅⓀが強い。3発目はノーマルヒットで尻もちを誘発する。2発目をキャンセル行動でキャンセル可能なので、打ち切りを交ぜて攻めよう。肘からの主力派生は⇨ⓅⓅ⇩Ⓚで中→上→下の連係。肘が当たれば2発目までつながり、こちらもキャンセルできるので、打ち切りと使い分けていこう。

有利時に相手の暴れを読んだら⇨⇨Ⓟを狙おう。アイリーンの固有技の中では見返りが大きく、カウンター時には腹崩れを誘発するので、高威力のコンボが入る。

接近戦で有効な技が、しゃがみ中⇧Ⓟ＋ⓀⓅ。判定が強い割に、姿勢が低く相手の技をスカしてヒットしやすい。1発目、2発目カウンターなら、条件とキャラ制限がかなり厳しいが、一応コンボが入るぞ。



⇧Ⓟ＋Ⓚは、軸をずらしながらの下段攻撃。スカシ性能が若干ある。

強力な確定反撃

⇦ⓅⓅⓀは硬化カウンターヒット以上でつながる技。何と、2発目をキャンセル行動の大聖降天（⇩⇧⇨＋ⓀⓀヒット時Ⓚ）に派生させてもつながってしまうのだ。体力ゲージは途切れるが連続ヒット。肘クラスのスキから反撃として使える。



確定反撃以外にスカシからも有効。

最後の目押しが難しいので要練習

投げについて

最大威力の投げは⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖで、位置変えに役立つのが⇨Ⓟ＋Ⓖの猴王登天と、そこからの派生。猴王登天後は、⇧と⇩、⇨方向に場所移動でき、相手の側面や背面を取って有利になる。⇧と⇩はⓀを押すことで相手をアイリーンと逆方向に蹴り飛ばせるぞ。うまく狙ってリング際に追い詰めよう。



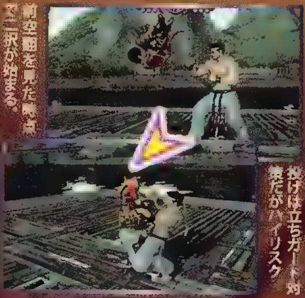
少しダメージを与え、アイリーンが背向けで有利になる。⇨Ⓟ＋Ⓖ。背向け攻撃で揺さぶろう。

キャンセル行動・前空翻

前空翻（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、回転しながらジャンプし、多彩な派生を出せるフェイント的なキャンセル行動だ。連係を警戒し固まる相手に有効だが、相手が暴れていた場合は打ち落とされてしまう。主に狙うのは相手をたたきつける効果のあるコンボ始動技の前空双槌（前空翻中Ⓟ）、ガードされても若干有利な中段攻撃の前空翻落腿（前空翻中Ⓚ）と、着地した瞬間全回転下段を出す、落地盤掃腿（前空翻中⇩Ⓚ）の二択だ。

前空翻落腿と同じタイミングで出て、ヒット時よろけさせることのできる中段の落地穿心腿（前空翻中⇧Ⓚ）も織り交ぜていこう。

相手の立ちガードを読んだら、大聖爪面（前空翻中Ⓟ＋Ⓖ）が有効。しかし、投げが成立しなかった場合は投げ失敗モーションが出てしまい、スキだらけになる。相手のクセを読んで使い分けよう。相手が前空翻自体をつぶそうとしてきたら、素直に連係を打ち切ろう。



前空翻を見た瞬間に二択が始まる。

投げは立ちガード対策だがハイリスク

キャンセル行動・猿猴入洞

猿猴入洞（⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓚ）は前空翻と逆で、相手から離れる動作。最大の狙いは猿猴出洞（猿猴入洞中Ⓟ）で、ノーマルヒットで崩れを誘発でき、コンボが入る。避けや立ちガードで対応する相手には下段全回転の縮身前掃尾（猿猴入洞中⇩Ⓚ）を使おう。中間間合いで猿猴入洞で技をよけ、猿猴出洞狙いも有効。



猿猴出洞は発生が早くないので、このような場合は縮身側踹（猿猴入洞中Ⓚ）にしよう。

キャンセル行動・その他

大聖降天はコンボ用の3段技。キャンセルをかけたダウンしない技や迅雷掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）などのカウンターヒット時に連続ヒットするぞ。大聖脱靴（⇩⇧⇦Ⓚ）は特殊下段。カウンターで崩れを誘発するので、相手の暴れを読んだ時に使おう。



⇩⇧⇦ⓅⓅは半回転の特殊上段。

基本コンボ PICK UP!

1	猿猴出洞(⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ中Ⓟ) or猿猴入林(⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→左右撃掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→大聖降天(⇩⇧⇨ⓀⓀヒット時Ⓚ)
2	猴子跳澗(⇩⇧⇨Ⓟ)→落歩旋風脚(ⓅⓅⓅⓀ)
3	猴子跳澗(⇩⇧⇨Ⓟ)→連環前掃腿(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)
4	猴子跳澗(⇩⇧⇨Ⓟ)→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)
5	猴子跳澗(⇩⇧⇨Ⓟ)→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
6	独立挿眼(Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→独立挿眼(Ⓟ+Ⓚ)→連天腿(ⓅⓀ)

①は全キャラに入るダメージの高いコンボ。ただし、猿猴入林(⇨⇨Ⓟ)ハの字カウンター時はウルフのみ最後が当たらない。

猴子跳澗(⇩⇧⇨Ⓟ)からはアイリーン、パイ、アオイ、サラ、ジャッキー、ラウ、レイ、ベネッサ、ブラッドと、カゲ足位置平行には②。ウルフ、足位置ハの字のカゲは③。ブレイズ、シュン、アキラ、ジェフリーには④。リオン、ゴウには⑤が決まる。⑥はカウンターヒット限定だが、最後のⓀをⒼでキャンセルしたり、ⓅⓅにして攻めを継続するのも面白い。

Virtua ミニ事典

特殊行動についての補足：キャンセル行動とは、キャンセル可能な連係が相手に触れているときのみ可能。割り込み行動とは、姿勢を低くする落地望月(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、ジャンプする楽天把月(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で、タイミングをずらす効果がある。どの技が特殊行動に移行可能かは、今月号付録の小冊子で確認してほしい。



他の追随を許さぬ怒とうの攻めを展開せよ！

対戦攻略

結城 晶

Akira Yuki

威力と迫力を兼ね備えた単発打撃を多く持つアキラ。相手を委縮させたら“勝ち”だ！

Text：大須晶

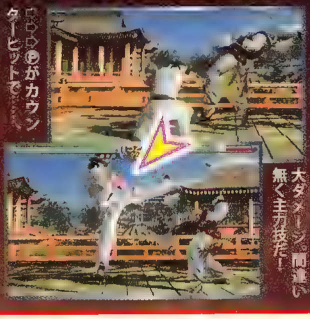
アキラの基本戦法

強力な下段攻撃や多段の連係技を持たないアキラ。そのため、中段の単発打撃と投げによる二択でダメージを取りにいくのが基本となる。

その中でも主力の中段攻撃である⇨⇨⇨Ⓟは発生が早く、カウンターヒットさせると各種コンボ（下記参照）が入り破壊力抜群だ。こちらから先手を取って攻めたいときや、技をガードした後などの打ち返しなど、素早く出せるようになると頼れる技になるので要練習。

打撃技と対になる投げ技の中では、⇦⇨Ⓟ＋Ⓖが技後に空中で追撃でき大ダメージを与えられる。投げを狙う際の筆頭として挙げるぞ。

ただ、さすがに本命の投げなので警戒されやすい。ほかの抜け方向の投げと振り分けつつ狙っていこう。



⇨⇨⇨Ⓟがカウンターヒットで[illegible]

大ダメージ。間違い無く主力技だ！

使い勝手良好な連係技

アキラを支える多彩な中段攻撃の中でも、⬇⇨Ⓟヒット or ガード後Ⓟは威力・迫力ともに優れた使いやすい主力技といえる。

しゃがみ状態からしか出せないので、しゃがみダッシュで相手の懐に潜りつつ投げとの二択を仕掛けていく。ガードされてもスキが小さいため、ガンガン出して問題無いぞ。

本作からの新技である金鶏抖翎（Ⓟ＋Ⓚ）は、アキラにとって貴重なワンコマンドで出せる中段攻撃。派生技が豊富で使いやすい。



猛虎硬爬山～撞打頂肘（⬇⇨ⓅⓅ）のタテ押し能力は優秀！ 積極的にどんどん出そう！



状態問わず気軽に出せる中段、金鶏抖翎から派生技のⓅ＋Ⓚ⇨Ⓟや投げで攻め込もう。

基本コンボ PICK UP!

❶	躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）
❷	推窓（Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ） or 圏抱（⇨ⓀⓅ）→＋しゃがみⓅ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）
❸	大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→伏虎（⇦⇧Ⓟ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

①は⇨⇨⇨Ⓟ後に足位置ハの字で決まる。平行時は立ちⓅ後に修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。②は各種バウンド後、ハの字に決まる。平行時は⇧⇧⇦⇨Ⓟで締める。③は⇦⇨Ⓟ＋Ⓖからのコンボ。威力抜群だ！



基本の攻めに『VF5』ならではの技で色付けを

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

⇨Ⓟを筆頭とする主力技は、今まで通りの強さ。これらに新連係を加え、相手を幻惑しよう。

Text：ちゃっきー

まずは基本戦術を見直す

主力中段の⇨Ⓟは、今回も高性能。これを攻めの主軸とし、投げ技と使い分けてダメージを与えていこう。カウンターヒット時やよろけを奪った後は、⇨ⓅⓀへとつないでダウンを奪うか、各種中段の二択を仕掛けるのが基本だ。

ただし、⇨ⓅⓅが通常の上段判定になったことには注意。⇨Ⓟガード後にしゃがみⓅなどを出されると対抗手段が無いので、対処してくる相手には避けやガードなど守備的な選択肢を多めにしていこう。

リニューアルされた技を最大活用せよ！

⇧Ⓟからの新派生となる⇧ⓅⓀは、硬化カウンター以上で連続ヒットするのが特徴。上段技や投げへの対抗手段として大きな力を発揮する。ラウンド開始時や、不利な場面で相手の投げを読んだときが使いどころの代表例。とりあえず⇧Ⓟまで出しておき、相手の技モーションが見えたら、すかさず2発目につないでダウンを奪おう。

また、全回転技のⓀ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖは、1発目を立ちガードさせると足位置に関係無く2発目がヒットする。避けと立ちガードの両方にダメージを与えられるので、相手の受け身を攻めるときはもちろん、通常時の有利な状況でも使ってみたい。

ただし、当然のことながら少しでも距離が遠いとうまく機能してくれない。使うときは、密着に近い状況を強く意識すること。



不利な場面での選択肢に加えたい⇧Ⓟ。

状況確認で追加技につないでいこう。



Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖの1発目を近距離でガードさせれば、足位置に関係無く2発目がヒット。

基本コンボ PICK UP!

❶	ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）
❷	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→レイジキック（⇧ⓅⓀ）
❸	グローインキック（⇦⇨Ⓚ）カウンターヒット→ダブルドラゴン（⇩Ⓚ＋Ⓖ）

浮かせ技からのコンボは、足位置に関係なく決まる①が基本。⇨Ⓚ後は浮きが低いので、直接⇨ⓅⓀなどにつなぐのが無難だ。⬇⇧Ⓟ、⇦⇨Ⓚはローリスクなコンボ始動技として活躍。まずは基本となる②、③のコンボを覚えよう。

Virtua 5 ミニ事典

アキラ補足：体勢を崩す投げ技である⇦⇩Ⓟ＋Ⓖからの確定打撃が無くなったので、本作ではダッシュからの二択攻撃で攻めていこう。また、側面崩れ後は、⇦⇧Ⓟで浮かせて⬇⇦⇨Ⓟが大安定！

ジャッキー補足：ⓅⓅ⇧Ⓟや⇧ⓅⓅⓅヒット後は、受け身が可能になっていることに注意。受け身を取る相手に対しては、ダッシュから二択を仕掛けよう。うつ伏せダウンなので攻めやすいぞ。



多彩な選択肢で相手を幻惑すべし！

対戦攻略

サラ・ブライアント

Sarah Bryant

バランスの取れた基本技に加え、フラミンゴ中の選択肢が充実。多彩な攻め手を楽しめるぞ。

Text：餅A

堅実な組み立てからフラミンゴへ

接近戦では、スピードを生かした細かい攻めで相手を固めていくのがサラの基本。そこからは⇦Ⓚなどのヒット、ガード問わず有利に試合を運べる技でフラミンゴへと移行し、ペースを握っていきたい。

フラミンゴ中Ⓚは従来の技とは若干モーションが異なるが、発生が早く特殊上段で有利を奪える主力技だ。ヒット後は有利になるので、1発止めからの⇩ⓀⓅ＋Ⓖやキャッチ投げ、コンボで大ダメージを奪えるフラミンゴ中ⓀⓀ＋Ⓖといった派生で選択肢を迫るのが有効。

派生の打撃にはいずれも確定反撃が無く、1発目をガードさせれば割り込まれないのも魅力だ。

そのほか、新技のヴァルキリーランサー（フラミンゴ中⇦Ⓚ）は相手の下段攻撃をかわしながら中段キックを繰り出す技で、ヒットした相手を弾き飛ばし、壁よろけを狙うことができるぞ。



2発目を意識させてのキャンセル構えは強力！

高性能な各種新技に注目！

『VF5』で追加された新技で、優秀なものを紹介していこう。

⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀは上段攻撃ながら発生が早く、1発目ヒット時は2発目が連続ヒットになるほか、2発目をガードされても確定反撃が無いので、近距離～中距離で気軽に出していける。また、1発目をガードされていても2発目には割り込めないので、相手に強制的に二択を迫ることができる。⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀも同様の性質を持っている。

⇦ⓅⓀは上段から中段と派生する連係で、硬化カウンター以上で連続ヒットになる。

攻撃発生こそそれほど早くないものの、ガードさせてから読み合いを仕掛けることができる。ヒット時は派生技の⇦ⓅⓀ（2発目ヒット時）Ⓚにつなげればダウンを奪える。ガードされてしまった場合でも、続けて⇦ⓅⓀ⇦Ⓚや⇦ⓅⓀⓀ＋Ⓖを出せば、相手に反撃をされずに済む。



3発目ヒット時は各種空中コンボを狙えるぞ。

基本コンボ PICK UP!

1. サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ＋ⓀⓀ)→ダブルスラストキック(➡ⓀⓀ)
2. ニーキック(⇨Ⓚ)→ブリザードキック(⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ)
3. ドラゴンスマッシュキャノン(⇧⇧Ⓚ)→セットアップコンビネーション(⇧ⓅⓀ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⇨or⇧Ⓚ)

今作のサラは全体的に浮かせ技の性能が向上し、全キャラに対し安定したダメージを奪っていけるぞ。また、今回は➡ⓀⓀの性能がかなり高く、足位置が平行ならかなり低い浮きでも拾うことができるので、覚えておこう。



さらに攻めが強力に！　もはや仙人の領域！

対戦攻略

ラウ・チェン

Lau Chan

基本戦術を軸に、新システムによって有効になった攻めを紹介。攻めの楽しさを体感しよう。

Text：はなびらう

基本戦術

ラウは強力な縦押し攻撃と、堅実な攻めで勝つキャラ。従来のシリーズ同様、有利時にはⓅや肘、⇧Ⓚなどでしっかりと攻め、スキを突いて強力な投げやコンボを狙うスタイルが基本。いかにプレッシャーを与えて攻め切るかがカギだ。

攻めのアクセントとなる下段全回転だった⇩Ⓚ＋Ⓖだが、コマンド変更で半回転下段の地掃腿に変更されたので注意。相手の立ちガードを読んだら投げ、避けを読んだら⇦Ⓚ＋Ⓖを使っていくようにしよう。

今作から投げと打撃の相殺によって、威力の高い打撃での逆二択などがあまり有効ではなくなったが、ジャンプ上昇中Ⓟは空中判定になるのが早く、相殺されにくいので、相手の投げや下段技を読んだ場合には有効だ。防御行動をしっかり交ぜ、うまく自分のターンを作ろう。



⇧Ⓚの攻撃判定はジャンプ上昇中Ⓟより強く、若干技をスカシやすい。

横を取った際の攻め

基本戦術の項で出た⇦Ⓚ＋Ⓖは、ヒット時大きく有利で、相手を横向きにさせる効果がある。このときは、ミドルキックと投げで強力な二択が成立するぞ。相手が暴れていた場合はミドルキックが側面カウンターヒットし、相手は横崩れになる。そこに斜上掌からの背旋連掌（⬇⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ）などのコンボが入るので、相手の動きをよく見よう。

また、投げ技の⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ後も相手の横を取って有利な状態で、回復可能なよろけ中の相手に同じような二択を掛けることができる。

回復が足りずにⓅが当たる相手には、そのまま背旋連掌が側面ヒットしてつながるので、なかなかのダメージが奪える。⇩方向の投げなので、抜けられる心配が少ない。

さんざん攻めて、相手を避けさせよう。



カウンターは青い光で判断してもいい。

基本コンボ PICK UP!

1. 各種たたき付け技→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)
2. 双虎烈把(⇧Ⓟ＋Ⓚ)→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇧ⓅⓅ⇦Ⓟ)
3. 双虎烈把(⇧Ⓟ＋Ⓚ)→立ちⓅ→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

①は虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)、騰空斜掌(ジャンプ上昇中Ⓟ)、連環槍掌(⬇⇧Ⓟ⇨Ⓟ)、伏虎双掌(⬇⇦⇨Ⓟ)などからの安定コンボ。②と③は双虎裂把(⇧Ⓟ+Ⓚ)からのコンボで、アキラと重量級には③、そのほかのキャラには②を使う。

Virtua 5 ミニ事典

サラ補足：足位置がハの字の場合、相手の下段攻撃を先端でガードした後、⇦ⓅⓀで反撃すると2発目が当らないことが多い。その場合、ディレイをかけると当たりやすくなる。

ラウ補足：足位置平行始動の⇦⇨Ⓟ、ハの字始動の⇦Ⓟから、連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)が重量級にレバー前入れⓅ始動の最速入力で決まる。対ウルフ⇦Ⓟからのみ、レバーニュートラルⓅにしよう。



技性能を理解し、華麗に立ち回れ

対戦攻略

パイ・チェン
Pai Chan

近距離の選択肢に取り入れたい打撃技と基本コンボを紹介。技性能を理解して戦術を組み立てよう。

Text：矢永

近距離戦で投げと対になる中段攻撃

中段攻撃の主軸となるのは⇨Ⓟと⇙Ⓚor⇙Ⓚ＋Ⓖ。どちらの技も発生が早く、立ちⓅをガードさせた後に連係させればしゃがみⓅをつぶせる。ガードされてもスキが小さく、ヒット時は有利になるので続けて攻めることができるぞ。また、どちらの技も派生技が連続ヒットするので、ヒットが予測できた場合は派生まで出し切っていこう。

有利が大きな状況で相手が暴れてくる場合は、⬇⇨Ⓟでカウンターを狙おう。両手属性なので相手のさばき技に対して強く、カウンターヒットさせれば下記の空中コンボで大ダメージを奪うことができる。

⬇⇨Ⓟがガードされた場合、確定の反撃こそ受けなくなったが、大きく不利な状況となる。



⇙Ⓚ入力で出すと発生が遅くなる。



ノーマルヒットでは浮かないが有利。

避けに対して強い回転系の技

二択を仕掛けるときは、前述の技に回転系の技を交ぜると相手に対応されにくくなる。中でも使いやすいのは全回転下段攻撃の⇧Ⓚ＋Ⓖ。

発生が早いので見切られにくく、当たりやすい技だ。ただしノーマルヒットでも不利で、ガードされてしまうと特大のスキがある。技後の状況を重視するなら、振り向き攻撃であるⓀ＋Ⓖの使い勝手がいい。全回転の特殊上段攻撃で、出かかりにジャンプモーションがあるので、避けだけではなくしゃがみⓅに対しても強い優秀な技だ。

ヒット後は側面を向かせることができ、そこからの背身肘撃（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）と振り向いてからの投げによる二択が非常に強力。選択肢の一環として取り入れていこう。



ヒット後は側面から攻められるので……

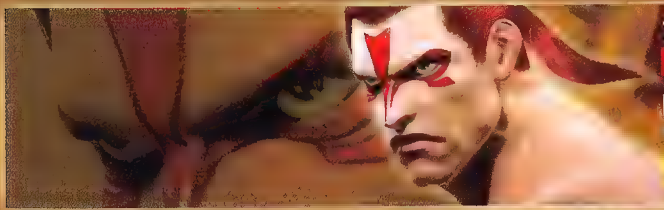


敵背後Ⓟ＋Ⓚが割り込まれない。

基本コンボ PICK UP!

❶	燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)→燕青架単壁(Ⓟ＋Ⓚ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ＋Ⓚ)→飛燕烈脚(⇙Ⓚ＋ⒼⓀ) or飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)
❷	連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)
❸	高蹴腿(Ⓚ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

①は重量級以外に狙える。足位置平行時は⇙Ⓚ＋ⒼⓀ、ハの字時は⇨⇨ⓅⓀで締めよう。②のコンボは、重量級とブレイズ、シュンには受け身を取られてしまうことがある。③も重量級には受け身を取られる可能性があるぞ。



プロレスこそ最強だ！

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

投げを警戒させれば、遅い打撃でも生きてくる。まずは、基本となる攻めを構築していこう。

Text：アストロ

基本となる動きを覚えよう！

『VF5』のウルフも、今まで同様に投げと中段攻撃のオーソドックスな二択が強力だ。主力となる中段攻撃は、しゃがみガードを崩す⇨⇙⇩⇘⇦ⓅⓅとカウンターヒット時に追撃が狙える⇨Ⓚ。前者は肘クラスの発生で近距離戦の要で、後者は発生が遅いものの、カウンターでコンボが狙えるため見返りが大きい。そして、どちらもガード時に反撃を受けないのが大きな利点。



肘クラスの発生は健在の⇨⇙⇩⇘⇦Ⓟ。



大きく有利になったときは⇨Ⓚを狙う。

遠距離から猛突進!?

投げが届かない間合い～遠距離での攻撃は、新技のクイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）が強力。発生が早く、かなり長い距離を突進するため、間合いを詰めながら攻撃できる。相手の攻撃をスカしたときや、バックダッシュを読んだときにも狙えるので、遠距離戦では重宝する。



遠距離からでも攻撃を仕掛けられる。ガードされるとスキが大きいので、乱用は禁物。

受け身に向かって走れ！

ダウンさせた後の受け身攻めも、ウルフを使う上で重要となるポイントの一つ。相手の打撃に勝てる⇨Ⓟ＋Ⓖは強力なのだが、ここで新技のデッドリームーブフロント（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの攻撃を使ってみるのも面白い。ここからⓅ＋Ⓖで出せる投げ技もキャッチ属性のため、うまく重ねれば相手の攻撃にも勝てるので強力だ！



デッドリームーブフロント中Ⓚは、カウンターヒットすればアゴ崩れを誘発するぞ！

基本コンボ PICK UP!

❶	ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)
❷	リグレットディスチャージ(⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ)→トーギックサイド(⇦Ⓚ＋ⒼⓀ)
❸	パウンディングエルボー(⇙Ⓟ＋Ⓚ)→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⬇⇘⇨Ⓟ)

①、②、③とも全キャラに対応できるコンボ。②は少し前ダッシュしてから追撃技を出すのがコツ。③はキャラによってしゃがみⓅで浮き直す。その場合は、スクリューラリアット(⇨⇙⇩⇘⇦ⓅⓅ)を決められるぞ。

Virtua 5 ミニ事典

パイ・コンボ補足: ②が入らないキャラに対しては、レバー前入れⓅをレバー前入れⓅⓀにするのが安定。高蹴腿からはハの字のときにほとんどのキャラにⓅが入り、軽いキャラは平行でも拾える。

ウルフ補足: デッドリームーブフロント～ジャンピングニーのヒット効果は、ノーマルヒットで尻もち。カウンターヒット後は各種下段投げや⇙Ⓚ＋Ⓖヒット時Ⓟ＋Ⓖが決められる。



オリジナリティある戦術を組み立てよう

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

豪快な技と、地味だが高性能な技を併せ持つジェフリー。状況によって使い分けよう。

Text：養老影

技の性能を生かした闘い方をしよう

豪快な固有技が目立つジェフリーだが、簡単に大ダメージ与える大技は、そうそう当たらない。そのためにも、基本技をうまく使いこなすことが重要だ。立ちⓅからの派生技Ⓟ⇨Ⓟは、スレットスタンスに移行もできる上→中の連係技。Ⓟからの投げを警戒して屈伸する相手などには積極的に使っていこう。

⇧ⓅⓅはノーマルヒットで空中コンボを決められる。ガードされるとⓅが確定するため、できる限りヒット確認して2発目を出したい。

⇧Ⓚ＋Ⓖは見た目以上にリーチがあるため、先端を当てるような感じで使ってみるのもいいだろう。

新技のヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）はガードされても有利。ただしリーチが極端に短いため、相手に密着していないとヒットさせられないので注意しよう。



ガードさせて有利になる⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ！ 密着して出そう。浮かせ直す性質もあるぞ。

ガード崩し技を積極的に使おう

立ちガードの相手を崩す⇨⇦ⓅⓀや⇘Ⓚは、屈伸や避け投げ抜けといった防御行動に対して有効。うまくガードを崩したら、間髪入れずに投げと打撃の二択をかけよう。



ガードを崩すことができたら、投げと打撃の二択を仕掛けていこう。

スカし性能の高い技を織り交ぜる

発生はやや遅いものの、⇨Ⓟ＋Ⓚや⇦⇨ⓅⓅはスカし性能が高い。しゃがみⓅをガードされた後など、少し不利な状態からバックダッシュして出せば、当てやすくなるぞ。



これは⇧Ⓚ＋Ⓖから⇦⇨Ⓟを出したところ。ヒットを確認して2発目を出そう。

基本コンボ PICK UP!

❶	ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
❷	ミドルヘルスタッブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→（少し遅らせて）しゃがみⓅ→ライジングハンマー（⇦⇧ⓅⓅ）
❸	ケンカフック（⇦⇨Ⓟ）→ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ヘッドカットスマッシュ（Ⓟ⇨ⓅⓅ）

①は相手キャラや浮きの高さによってⓅの数を調節しよう。②はしゃがみⓅを少し遅らせることによって、全キャラに安定して決めることができるぞ。③は大ダメージを奪うコンボ。チャンスがあれば狙ってみよう。



闘いを有利に進めるための基礎知識

対戦攻略

影丸
Kagemaru

技性能を理解し、状況によって使い分けよう。基本コンボを覚えて大ダメージのチャンスを逃すな！

Text：養老影

主力技の性能を知る

前作で主力技の一つだった⇧ⓅⓅは、『VF5』では中→上段の連係技となった。ノーマルヒットでダウンを奪うことができ、相変わらず空中コンボによる追撃は可能だ。ただし、1発目ガード時に2発目を出してしゃがまれると反撃されてしまうので、事前の状況を判断しつつヒット確認して出すようにしたい。

ノーマルヒットで有利、カウンターヒットで相手を浮かせることのできる⬇⇧Ⓟは、ガードされても確定反撃を受けないため、有利な状況であればどんどん狙いたい。浮かせた後は、足位置やキャラによって違いはあるものの、強力な空中コンボを決めることができるぞ。

⇨Ⓟや⇧Ⓚ、⇩Ⓟ＋Ⓚは、しゃがみ状態の相手に当てればよろけさせることができる。使い方次第で強力な武器となるだろう。



カウンターヒットで空中コンボ！ 有利な状況では積極的に狙っていこう。

葉隠流・陰・疾風陣を使いこなせ！

強力な技を多数繰り出すことのできる待望の新構え、葉隠流・陰・疾風陣（以下、疾風陣）。十文字構えにも移行できる⇨Ⓟや⇦Ⓟといった技からはもちろん、ⓅⓀ、⇨Ⓟ＋Ⓚ、⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ、⇩ⓀⓅなど、ありとあらゆる技から疾風陣に移行することができる。

葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）はリーチが長く、ガードされたときのスキも小さいため、かなり使えるだろう。ノーマルヒットで空中コンボを入れることができるのも魅力だ。対となる下段の葉隠流・陰・龍尾連脚（疾風陣中⇩ⓀⓀ）と使い分けることで、ヒットさせやすい状況を作っていこう。戦略の一つとして、構えを解いて投げにいくというのも有効だぞ。



リーチが長く、破壊力抜群だぞ。



1発止めも可能な、強力な下段攻撃だ。

基本コンボ PICK UP!

❶	疾風斬（⇧ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
❷	葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）
❸	葉隠流・陰・草薙斬り（葉隠流・陰・疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→螺旋紅龍刃（⇧ⓀⓅⓅ）

①、②、③どれも全キャラに安定して決めることができる基本コンボ。疾風斬からは、足位置がハの字なら⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚではなく⇘Ⓚ＋Ⓖを決めることができるぞ。③は葉隠流・陰・十文字構え中Ⓟ＋Ⓚなどからも決めることができる。

Virtua 5 ミニ事典

ジェフリー補足：ニーキック（⇨Ⓚ）やフルスイングダブルハンマー（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）などで高く浮いた場合、タイダルウェイブコンボ（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓅ）を全段決めることができるぞ！
カゲ補足：敵背後状態の疾風陣からも、通常時と同じ技を出すことができるぞ。小太刀抜き（⇨Ⓚ）などで構えてから裏旋風蹴り（⇘Ⓚ）や半月蹴り（⇙Ⓚ）など狙ってみよう。



シュンの基本と新構えの詳細をマスター！

対戦攻略

舜帝 Shun Di

飲酒のシステムと基本戦術に加え、曹国舅中の技を紹介。よく読んで、しっかりと技を覚えよう。

Text：矢永

飲酒システム

"飲酒"は特定の技を使用することによって増加する。数値が上がると使用できる技が増えたり、攻撃力が上昇する、シュンだけの特殊なシステム。飲酒数によって使える技には強力なものが多く、序盤のラウンドは勝敗より飲酒数を増やすことが重要な場面も。なお、特定の技には飲酒を覚ます効果があるので、くらい過ぎないように注意しよう。

右の表は飲酒数の増加で使えるようになる技のリストだ。6杯、8杯で使える技に強力なものが多い。その中でも酒6以上から出せる⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚや、酒8以上⇧ⓅⓅⓀは、立ち合い・空中コンボとも使える優秀な技。まずは、この数値を目指して飲酒を重ねよう。



[illegible]が出せるようになると、コンボの威力と安定度が大幅に増す。

飲酒で出せる技

連撃後蹴下腿	（酒6以上）ⓅⓅ⇩ⓀⓀ
[illegible]	（酒2以上）⇨ⓅⓅ＋Ⓚ
何仙仰飲	（酒4以上）⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ
[illegible]	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ
横掃仰飲	（酒8以上）⇨⇦ⓅⓅ
[illegible]	（酒8以上）⇦ⓅⓅ
月牙仰飲	（酒2以上）⇦⇨ⓅⓅ＋Ⓚ
[illegible]	（酒4以上）⇦⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ
連撃仰飲	（酒6以上）⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ
[illegible]	（酒6以上）⇩⇧⇨ⓅⓅ
仰飲連環単脚	（酒8以上）⇧ⓅⓅⓀ
[illegible]	（酒16以上）ⓀⓀ⇩ⓅⓀ
騰空飛天砲	（酒8以上）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
[illegible]	（酒10以上）⇦Ⓟ＋Ⓚ
前旋掃腿	（酒1以上）⇩Ⓚ＋Ⓖ
[illegible]	（酒6以上）⇩Ⓚ＋ⒼⓀ
連環前旋掃腿	（酒7以上）⇩Ⓚ＋ⒼⓀⓀ
[illegible]	（酒10以上・横寝中）ⓀⓅ⇩ⓀⓀ
鉤手顎砕蹴撃	（酒10以上・敵背後）Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ
[illegible]	（酒3以上）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ
転身線鶏脚	（酒6以上）⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ
[illegible]	（酒10以上）⇦⇨⇧⇦or⇦⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ

基本戦術

シュンで常勝を目指すなら、防御的な技を使いこなすことが不可欠。向側後避（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は不利の小さいときや少し距離が開いた状況で、直線的な技と投げの二択を避けることができる。出かかりのやられ判定が極端に小さい⇩Ⓚは、肘など下方向への判定が薄い技に対して強い。⇧ⓀorⓀ＋Ⓖは空中判定になる技で、大きく不利な状況でも投げに相殺されない。逆二択としても非常に優秀だ。これらの技をうまく使って不利な状況に打ち勝とう。

オフェンス面では立ちⓅをスカしやすい⇧Ⓟが中〜遠距離の主力。発生の早さ、リーチとも申し分無く、カウンターなら大きく有利となる。ガード、ノーマルヒット時は多少不利だが、防御技を駆使すれば十分対応できる。カウンターで腹崩れを誘発できる⬇⇧Ⓟは、ノーマルヒットでもダウンを奪え、ガードされても確定反撃を受けない優秀な技。リーチも長く多くの局面で使える。

近距離ではカウンター狙いの⇩⇧Ⓟを軸に、半回転中段攻撃のⓀ＋Ⓖと半回転下段攻撃の⇧ⓀⓀの二択が強力。固まる相手には⇨Ⓚから張果老に構えて攻めよう。



[illegible]Ⓟをガードされた後などの大きく不利な状況でも、つかみに負けない。



ガードされても確定の反撃を受けない、中段攻撃の主力となる技だ。

新構え解説　曹国舅（正面）

[illegible]などから移行できる、曹国舅の技を解説。最も使い勝手がいいのが3段技の覇王跳踢（曹国舅構え中ⓅⓅⓀ）。判定は中→上→中で、最後の跳び蹴りはガード時に確定反撃を受けず、ヒット時は尻もちよろけを奪える。初段の発生がそこそこ早く、ⓅⓅ⇦Ⓟガード後に連係させればミドルキッククラスの発生の技をつぶせるぞ。初段を肘などでつぶしてくる相手には、さばき技の怪蟒翻身（曹国舅構え中Ⓟ＋Ⓚ）が有効。ヒットで不利だが、展開が早く派生技があるので攻めやすい。腹側避けの半回転属性も持っているぞ。なお、派生技は連続ヒットしないが、ガード時に離れるのでローリスク。

しゃがみⓅなど下段技は、空中判定のある国舅騰跌（曹国舅構え中Ⓚ＋Ⓖ）でスカせる。背中側避けの半回転技でもある。立ちガードで固まる相手には、国舅弾踢（曹国舅構え中Ⓚ）から張果老に移行（Ⓚ押したまま）して崩すか、背中側避けの半回転下段の国舅前掃（曹国舅構え中⇩Ⓚ）を使おう。国舅前掃はカウンターで足崩れを奪えるが、ガードされるとスキが大きい。



上中段Ⓟ、肘、上段Ⓚをさばけるぞ。



ここから張果老にⓅorⓀで中量級Ⓟをつぶせる。

新構え解説　曹国舅（敵背後）

[illegible]から移行する、敵背後の曹国舅（以下逆構え）。[illegible]から移行時の飲酒動作は技を出すとキャンセルでき、スムーズに逆構えからの技で選択を迫れる。逆構えから最も狙っていきたいのが国舅撩陰（逆構え中Ⓟ＋ⓀⓅ）。初段は上中段Ⓟ、Ⓚ、肘、ミドルキック、ヒザに対するさばき技で、ノーマルヒットで2段目までつながり腹崩れを奪える。初段ガード時は2段目まで連続ガードで、中量級Ⓟによる反撃が確定。さばきを警戒して手を出さない相手は、背身撩腿（逆構え中Ⓚ）と老虎擺尾（逆構え中⇩Ⓚ）で二択を迫ろう。

背身撩腿はヒット時にたたき付けダウンを奪える中段攻撃で、ガードされても確定の反撃を受けない優秀な技だ。老虎擺尾はノーマルヒットでダウンを奪う発生の早い下段攻撃だが、ガード時に肘クラスの技で反撃されてしまう。背身連環跳撃（逆構え中ⓅⓀ）はノーマルヒットでもつながり、2段目は横向かせ効果のある特殊上段。2段目カウンターなら立ちⓅを立ちガードで防ぐことができず、投げをしゃがめないほど非常に有利な状況になる。



ほとんどの技をさばけて腹崩れが奪える。



発生が早く当たりやすいが、威力は低い。

基本コンボ PICK UP!

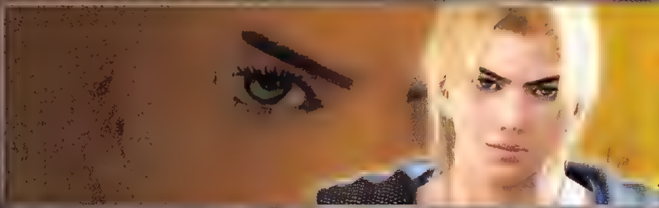
❶	挑腕撩拳（⇩⇧⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→連腿動手（➡ⓀⓅ）
❷	国舅撩陰（敵背後・曹国舅中Ⓟ＋ⓀⓅ）or月牙叉撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）
❸	龍尾脚（⇧Ⓚor⇧Ⓚ＋Ⓖ）→仰飲連環単脚（⇧ⓅⓅⓀ）

①の平行時は、ⓀⓀ⇩Ⓟ締めの方がダメージが高い。②は腹崩れ時の安定コンボで、ダメージが高い。③の始動技で飲酒が足りない場合、軽めのキャラに相手の背中側へ向側前避（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→⇦⇨ⓅⓅⓅを狙おう。

Virtua 5 ミニ事典

逆構え補足：敵背後の曹国舅からは、Ⓚ＋Ⓖで背身撲虎というムーンサルトプレスのようなガード崩し技を出せる。技後はダウン状態になるが、Ⓖを押しっぱなしにしていれば横寝に移行できるぞ。

コンボ補足：⇧Ⓚor⇧Ⓚ＋Ⓖからは足位置平行で、立ちⓅ（空振り）→ⓀⓀというコンボがほとんどのキャラに狙える。なお、重量級に対しては浮き直して、ⓀⓀⓅまで入るのでお得だ。



スピードバーチャに付いてこられるかな？

対戦攻略

リオン・ラファール
Lion Rafale

まずは基本となる攻めを構築し、そこからリオンならではの攻めを繰り出していこう！

Text：ちび太

基本戦術はシンプルに

多彩なコンビネーションを持つリオンだが、その戦術は中段の打撃と投げによる二択が基本となる。ほかのキャラよりも下段攻撃が豊富にそろっているのがリオンの特徴なので、打撃技によるガードの揺さぶりも可能となっている。

中段攻撃では⇨Ⓟや⇨Ⓚといった使いやすい打撃をメインとし、ここに投げと各種下段攻撃を交ぜれば、基本となる択一攻撃が完成する。

使用する下段攻撃は、全回転属性の⇩Ⓚ＋Ⓖや、⇧Ⓚ＋Ⓖなど。ガードされるとスキが大きいので、中段攻撃にうまく織り交ぜ、的を絞らせないように仕掛けていこう。



中段攻撃は肘やヒザなどシンプル。

下段攻撃を織り交ぜればより強力だ。

連係や構えを使って幻惑する

立ちⓅと似たような感覚で使える連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）は、初段がヒットすればそのままディレイでの出し切りと、上段投げの二択を迫れる。戦術の幅を広げたい場合には、新技の流星磨盤手（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇧or⇩Ⓟ）などを使ってみるのもトリッキーで面白い。

新構えの蟷螂双封（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）と蟷螂埋伏（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を戦術に組み込めば、戦術に厚みが出る。前者は相手の受け身に対し、キャッチ投げと打撃で二択を迫る。後者は、不利時などの回避方法として取り入れ、ここからの固有技を使って反撃を試みよう。



相手の受け身に合わせて蟷螂双封。

キャッチ投げと打撃で二択を迫ろう。

基本コンボ PICK UP!

❶	疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)カウンターヒット→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背身尖掌(敵背後・先行入力Ⓟ＋Ⓚ)→勾手提膝(⇨Ⓚ)
❷	単飛脚(⇦⇨Ⓚ)→転身偸歩双手脚(⇨Ⓟ＋ⓀⓀ)
❸	登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ)→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)

①〜③すべて、足位置関係無く全キャラクターに対応の基本コンボ。②のコツは、始動技後の追撃を早めに出すのがポイント。③は投げからのコンボで、「VF4 FT」では重量級に決められなかったが、本作では重量級にも入る。



不利な状況を味方に付け、[illegible]よく[illegible]を[illegible]す！

対戦攻略

梅小路 葵
Aoi Umenokouji

アオイの特徴と二択に取り入れる技、さばき技を紹介。特性を理解して、実戦で使いこなそう。

Text：矢永

アオイの特徴を把握しよう

特徴的なキャラのアオイだが、攻めの基本となるのはやはり中段攻撃と投げの二択。これに特定の技の出掛かりをⒼでキャンセルすることができる“寸止め”と、高性能な下段回し蹴りの⇩Ⓚ＋Ⓖを織り交ぜ、相手のガードを崩していこう。

中段攻撃をガードされた後など不利な状況こそ、アオイの得意な場面。天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に代表される、各種当て身やさばきを駆使すれば逆に大ダメージを奪えるぞ。

なお、前作まで立ちⓅの発生が軽量級Ⓟだったが、今作では重量級Ⓟクラスに。連係への割り込みや反撃技として頼りにくくなった。また、中段攻撃の要だった⇨Ⓟ＋Ⓚは上段攻撃に変更。しかし、発生が立ちⓅよりわずかに遅い程度で、硬化カウンターでつながるため、肘クラスへの反撃技になる。



上・中段Ⓚとヒザをいなしたときには、袖伸剣（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）が確定するぞ。

技特性を理解しよう

二択を迫る際の打撃の基本となるのは、発生の早い⇨Ⓟと、カウンターでコンボが狙える⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ。これ以外に特殊上段攻撃の⇦Ⓚも取り入れて行きたい。背中側避けの半回転属性で、ヒットすれば尻もちよろけを奪える。よろけを回復しない相手には⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅで浮かせてからのコンボが狙えるぞ。ガードされた場合は、しゃがみⓅでヒザが止まる程度の不利だ。

ヒザとキック系の技をさばくことができる⇨⇦Ⓟは、さばき成功時のみⓅを追加入力することで、ヒット投げの重ね当てに派生できる。重ね当てまで決めると全体力の3割近くを奪えるので、サラやカゲといったキック系の技が多いキャラに対して狙っていこう。



⇦Ⓚは貴重な半回転属性の技だ。

慣れるまで投げにつなげるのが難しい。

基本コンボ PICK UP!

❶	陰掌(⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ)カウンターヒット→霞連掌(⇩ⓀⓅⓅ)
❷	叢雲破(⇨⇨Ⓚ) or天狗落とし(⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ)→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)
❸	袖伸剣(⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ)→連突絹車(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)

①は崩れに全般に入る安定コンボ。軽いキャラには⇩ⓀⓅ→ⓅⓅⓅⓀなども入る。②は落ちるのを待ってから出すことが重要。③も全キャラに入る安定コンボ。起き攻め重視なら、立ちⓅ→⇨ⓀⓀがいい。

Virtua 5 ミニ事典

リオン:流星磨盤手は特殊上段。初段〜2発目がヒットして移行した場合、相手のしゃがみⓅに勝てる。これを利用して、移動から打撃を出さないで投げを狙ったりと手数を増やそう！
アオイ・コンボ補足:たたき付けからは軽いキャラに対して、目押しのしゃがみⓅからⓅⓅⓅⓀや⇩ⓀⓅⓅなどが狙える。何度も練習して、浮きの高くなるタイミングを体で覚えよう。



これが新生破壊（破戒？）坊主だ!!

対戦攻略

雷飛 Lei-Fei

ハゲしい修行の成果か、多彩で力強く進化。基本的戦術から、新構えの性質、新コンボを解説。

Text：華火霊

近距離での攻防

レイ使いに朗報。今作では、立ちⓅが他キャラ同様ヒット時有利になったぞ。立ちⓅからの主な連係は、3発目カウンターで腹崩れを誘発するⓅⓅⓅ、そこで固まる相手にはⓅⓅから投げや、伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）の二択だ。ⓅⓅ後に避ける相手には、独立式を解除してからの投げが0フレーム投げとなり、避けの硬化中に決まるので強力だ。

有利な状況では、発生が早くガードされても距離の離れる⇨⇨Ⓟと投げが基本だ。今作はシステム上屈伸が強く、二択回避のうまい相手には、連係やタイミングを狂わせる効果のある構え解除からの投げなどで崩していこう。



構えへの移行手段にもなった⇧⇧Ⓟ。

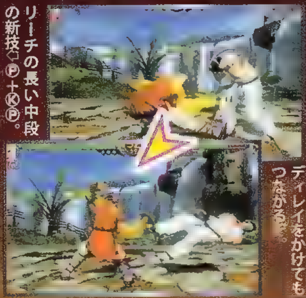
ワンコンボでこのダメージ!

有利が大きいときは、コンボ始動技である⇧⇧ⓅⓅや、⬃Ⓚ＋Ⓖを狙おう。⬃Ⓚ＋Ⓖは相手のしゃがみにもきっちりダメージが取れるので、しゃがみがちな相手に使おう。

中間距離での攻め

中距離でダメージを取る技は、ヒット時有利になる箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）や、リーチに優れた穿心撑掌（独立式中Ⓟ）、ガードさせて有利な崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）。これらでけん制し、相手の技のスカりに⇧⇧ⓅⓅや、右写真の新技劈山十字靠（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）、相手の攻撃をスカしつつヒット時崩れを誘発する⇦⇨Ⓟ＋Ⓚなど、リターンの大きい技を当てるスタイルが有効。

間合い取り最中の構え移行は、リスクとリターンを併せ持つ。リスクは相手がリーチのある脚や肩、両手判定の技を狙ってくるため、被弾した場合の被害が大きいこと。リターンは逆に相手の技が予測しやすくなり、誘いやすいこと。身を引く構えの敗式や涅槃式、涅槃式解除からの背向けや、新構え睡臥式など、多彩に攻められるぞ。この辺りはセンスなので、独自の動きをモノにしよう。



リーチの長い中段の新技⇦Ⓟ＋ⓀⓅ。

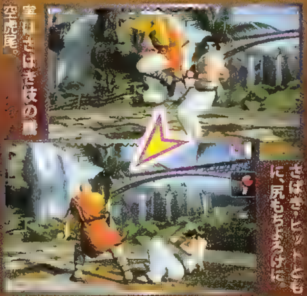
ディレイをかけてもつながる。

相手背・跨虎式の攻め

相手背・跨虎式、つまり通常の跨虎式の逆向き状態。直接移行できるのは、⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖなど一部の技からに限られるが、そこからは高性能な技が出せるようになるぞ。

主力となるのは、カウンターで浮かせ、ガードされても五分の二郎担山（相手背・跨虎式中Ⓟ）。相手の上中段Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザをさばき、ヒット時に尻もち効果のある鷹空虎尾（相手背・跨虎式中Ⓚ）で、さばきのおかげで不利な状況になっていても攻められる。

固まる相手にはよろけさせられる跳歩短叉（相手背・跨虎式中⇨Ⓚ）、ノーマルヒットでダウンを奪える翻身後掃（相手背・跨虎式中⇩Ⓚ）などの下段技を使っていこう。



さばき技の鷹空虎尾。

さばき・ヒットともに、尻もちよろけに。



跳歩短叉は立って下段を攻撃するので見切られにくく、ガードされても不利は小さい。

相手背・涅槃式の攻め

逆向き涅槃式で、この構えも技後のみ移行できる。起身二起（相手背・涅槃式中ⓀⓀ）をコンボに組み込むために使うことが多い。

敗式、睡臥式、独立式に移行可能で、自由度が高い。主力は羅漢撞鐘（相手背・涅槃式中ⓅⓅⓅ）で、上→中→特上の連係。2発止めは涅槃式に移行し、カウンターで浮かせ技の3発目までつながるぞ。



羅漢撞鐘は⇧⇧ⓅⓅ並に浮かせるぞ。しゃがまれない限り、スキは小さい。

睡羅漢式の攻め

寝転がる構えで、攻め自体は強力ではないが、フェイント効果が高い。姿勢が低くなるものの、意外と相手の技をくらいやすいので注意。

リーチの長い転身崩捶（睡羅漢式中Ⓟ）は奇襲や単純に中段攻撃として、伏地截腿（睡臥式中Ⓚ）はよろけさせる下段。短いので近距離で使おう。なお、Ⓖボタンで構えを解除した場合、ダウン状態になる。



睡羅漢式に技をくらってしまった状態。追撃を受けるが、浮くよりマシか!?

基本コンボ PICK UP!

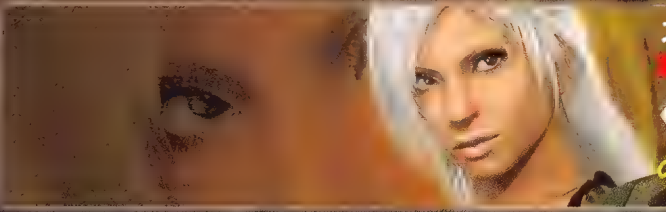
❶	双飛脚(⬃Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→斜天掌～相手背・涅槃式(⇧⇧ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(ⓀⓀ)
❷	双飛脚(⬃Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→双翼撃(⇦⇨Ⓟ)
❸	双飛脚(⬃Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→弓歩双風拳(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)
❹	斜天連掌(⇧⇧ⓅⓅ)→立ちⓅ→斜天掌～相手背・涅槃式(⇧⇧ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(ⓀⓀ)
❺	斜天連掌(⇧⇧ⓅⓅ)→立ちⓅ→しゃがみⓅ→双龍出海(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)
❻	黄龍擺尾(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ) or排山倒海(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)→蹬脚(⇨⇨Ⓚ)

⬃Ⓚ+Ⓖからは、①のコンボがアキラと重量級以外の足位置平行に決まる。アキラと重量級の両足位置には③を決めよう。重量級以外のハの字には②を。受け身を取られなければ小ダウン攻撃が入るぞ。④は重量級以外に決まるコンボ。ウルフハの字始動を除く重量級には、⑤を入れよう。ウルフハの字始動は双翔飛後掃腿(⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ)での追撃が入る。

⑥は投げ技からの追撃で、全キャラに入る。技後は独立式に構えると、受け身攻めが可能となるのでオススメだ。

Virtua ミニ事典 5

今まで苦労してきたレイ使いは、きっとこの新生レイが楽しくてたまらないと思います(笑)。コンボの補足をすると、軽いキャラへの腹崩れへの追い打ちにしゃがみⓅ→⇧⇧ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ→ⓀⓀや、⇧⇧ⓅⓅ→⇦⇧Ⓟ+Ⓚが入る。また、頭崩れには敗式中ⓅⓅ→独立式中ⓀⓀなどがキャラによって決まるので、読み勝ったときのリターンが増加。それでは、ますますの精進を!!



スタイル別に基本戦術＆新要素をまとめて紹介！

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

『VF5』っぽいハデな新技とともに、『VF4 FT』からの変更点もしっかり把握しておこう。

Text：栗田

強化された既存技を最大限に生かそう！【ディフェンシブスタイル】

ディフェンシブスタイルは前作から大きな変更を受けておらず、⇗Ⓚや⇨⇨Ⓚといった使い勝手のいい中段技は、『VF5』でも健在だ。

ベネッサの代名詞でもあったイントルードフック（Ⓖ押したまま⇧Ⓟ）は投げ相殺システムのあおりもあり使いにくくなったが、それ以上に強化された技が多い。

その最たるものは、打撃投げが強化された⇨Ⓚ（ヒット時⇨Ⓟ＋ⒼⓀ）。また、Ⓟ⇗Ⓟに大幅なディレイがかかるようになり、しかもガード時に確定反撃を受けなくなった。これらの技を狙いつつ、不利な状況では発生の早い⇗Ⓟや、さばき技のディフェンシブエルボー（⇗Ⓟ）などでしのごう。



⇨Ⓚヒット直後に⇨Ⓟ＋ⒼⓀを入力。



新投げからは小ダウン攻撃も決まる！

⇦⇗Ⓟ＋Ⓚからの0フレーム投げ

技の性能自体は『VF4 FT』から特に変化の見られない⇦⇗Ⓟ＋Ⓚだが、システム変更で0フレーム投げが加わったことで多大な恩恵を得た。

この技は硬直が短く攻撃判定が無いため、技モーションを見て防御を固めた相手を0フレーム投げで投げるという、強力なフェイント技として機能するのだ。もちろん相手が先に技を出せば投げは決まらないが、見てからの反応はかなりキツい。

ホールド後の新展開

当て身技であるホールド（ノーガード時　対・上中Ⓟ）後は、素早くⓅかⓀを押すことで対応する技が相手の側面にヒット。さらに側面からの攻めを展開可能だ。またⓅ＋Ⓖで、既存技のショルダーブレイカーが決まる。



ホールド自体のモーションも変更。相手を自分の後方に、ゆるやかに投げやる。

基本コンボ PICK UP!

❶	ブーメランフック（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→ヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）→ワンツー～スイッチニーリフト（ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）
❷	グランドスパイク（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→しゃがみⓅ→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト（⬇⇗ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）
❸	イントルードフック（Ⓖ押したまま⇩Ⓟ）硬化カウンターヒット以上→しゃがみⓅ→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト（⬇⇗ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）

①は全キャラに決まる強力なコンボ。②は軽量級には確実に、中量級には足位置によって決まる。③は、しゃがみⓅを省けば全キャラに安定。なお②③はともに、最後を⇗Ⓚにすれば決まるキャラが増える。

多彩な新技を使って主導権を握れ！【オフェンシブスタイル】

前作で活躍した、発生の早い⇗Ⓟが消滅。ますます攻撃特化型となったオフェンシブスタイルには、多数の新技が追加された。まず覚えたいのはライディングニーコンボ（⇨⇨ⓀⓅ）。リーチの長い1発目が当たれば、2発目まで連続ヒットしてわずかに有利な状態に。ディレイはほぼかからないが、中・中段の連係にもかかわらずガードされても反撃を受けない点も優秀。⇧Ⓚ、⇩Ⓚへの派生も強力だ。近距離では、⇗Ⓚからのバリエーションで相手を幻惑しよう。

既存技では➡Ⓚの強化が際立つ。システム変更でカウンターヒット時は確実に頭崩れとなり、かつコンボダメージもアップした。また、ディフェンシブスタイル同様、Ⓟ⇗Ⓟにディレイがかかる点も見逃せない。



⇨Ⓚカウンター時は派生技で追撃可。



⇨⇨Ⓚ⇗（Ⓚ）Ⓚ側面ヒットで大チャンス！

イントルーダーステップからの選択肢

オフェンシブスタイルには、低い姿勢で相手の懐に滑り込む、イントルーダーステップという構えが追加された。この技は、⇦Ⓚ⇨、⇗ⓀⓅⓀ⇨、⇗ⓀⓀ⇨、⇗Ⓟ＋ⓀⓀ⇨のいずれかの入力で出すことが可能。それぞれ直前の蹴り技をキャンセルして構えに移行する。移行後は、Ⓟでコンボ始動技のライジングアッパー、Ⓚでヒットした相手を尻もち状態にするローリングトーキック、Ⓟ＋Ⓚでバンカーバスターと同様の性能を持つバンカークラッシャー、Ⓟ＋Ⓖでキャッチ投げのスピアタックルと、4種類の技に派生できる。



低い姿勢で相手の懐に滑り込む新構え。



スキの小さいローリングトーキックが主力か。

基本コンボ PICK UP!

❶	デスサイズ（➡Ⓚ）カウンターヒット→ロシアンフック（⇦⇗Ⓟ＋Ⓚ）→ストライドコンビネーション（⇨ⓅⓅⓀ）
❷	ショートアッパー（⇗Ⓟ）カウンターヒット→ボディブロー～スイッチバックブロー（⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→ボーンクラッシュミドル（⇗Ⓚ）
❸	フェイントボディ（Ⓟ⇗Ⓟ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ステルスボディブロー～スイッチニーリフト（⇗ⓀⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）
❹	パイルバンカー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇗ⓀⓀ）
❺	タンクバスター（⇦⇗⇩⇗⇨Ⓟため中⇩）→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇗ⓀⓀ）
❻	ライジングアッパー（イントルーダーステップ中Ⓟ）→ライトニングスマッシュ～コンボ（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

①はジェフリー以外に決まる強力なコンボ。ジェフリーに対しては、最後をⓅⓅⓅⓀに変えよう。②は中量級まで安定。⇩Ⓟや⇩Ⓚといった技からも狙える。

③は腹崩れ時に全キャラに決まる。④はたたき付けの安定コンボ。⑤は新技による足崩れ時に、全キャラに決まる。ダメージ重視なら、⇨⇨ⓀⓅ→小ダウン攻撃を狙うのもアリ。

⑥は敵を跳ね上げてたたき付けた後のコンボ。ヒット後に最速で出せばOKだ。

Virtua 5 ミニ事典

ディフェンシブ編：基本コンボで使っている新技のテイクオフエルボー（⬇⇗Ⓟ）は、中・中段の連係技だが少々発生が遅い。当面はコンボ専用技と考えておくのが無難だろう。
オフェンシブ編：クイックバックナックル（⇗Ⓟ＋Ⓚ）は背中避けをつぶす半回転技。ただしノーマルヒットでは2発目につながらないので、イントルーダーステップへの派生がオススメ。



"暴力"に等しきラッシュ力を見よ！

対戦攻略

ブラッド・バーンズ
Brad Burns

幅広く使える多段連係技が追加、独自の特殊移動も増えて攻撃力がさらにアップ!!

Text：大須晶

ブラッドの基礎戦術

まず覚えたいのが、二択に使う際の⇨Ⓟ。発生が早いため、立ちⓅから連係させたり相手の出鼻をくじいたりと、あらゆる場面で使える主力技だ。カウンターヒット後は、派生である⇨ⓅⓀにつなげられると安定したダメージを取れる。決め打ちになるが、ダッキング（⇨Ⓟ⇨）に移行し様子を見る相手に無理矢理ラッシュをかけるのも悪くない。

威力を求めるのなら、⇨Ⓚを狙っていく。ガードされてもスキが小さく、カウンターヒット後はコンボを決めることができるため、まとまったダメージが取れる。

ただ、発生が少々遅いため、相手の立ちⓅやしゃがみⓅにつぶされやすい。そのため、こちらが大きく有利な状況であることを確認して出していくのが理想だ。



ブラッド最速の中段である⇨Ⓟ。他キャラでいう「肘」に相当する重要な技だ。



カウンターで約3分の1の体力を奪い、リスクも低い優秀な浮かせ技のニーアッパー（⇨Ⓚ）。

⇦Ⓟからの攻め

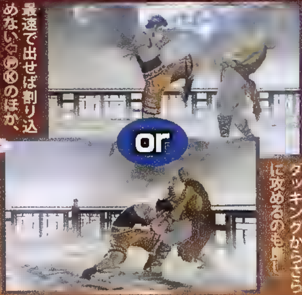
上段攻撃ではあるが、発生が早く避けに有効な半回転属性に加え、特殊中段攻撃の膝蹴りへ派生可能なスパインウィップ（⇦Ⓟ）は、ブラッドの上段攻撃の中でも屈指の扱いやすさを誇る。派生のヒザ蹴り⇦ⓅⓀは、カウンターヒットさせると首相撲（⇦ⓅⓀⓅ＋Ⓖ）につなぐことができるため、ダメージ効率は良好だ。

これと投げの単純二択に加え、スパインウィップ&ルンピニーコンビネーション後は各種特殊移動へ移行が可能。相手によってダッキングでタイミングをズラしたり、最速で打撃技へ派生したりと、バリエーション豊かな攻めが可能となっているのが最大の特徴だ。

何より技自体に突進力があるので、少々離れてても強引に間合いを詰めることができ、自分の攻めターンに持っていきやすいのも利点だ。



コンパクトなバックナックルのスパインウィップを相手に触れさせさえすれば……



最速で出せば割り込めないⓅⓀのほか、

タッキングからさらに攻めるのも良し

新たな特殊移動をマスターせよ！

ブラッドの一番の特徴である、特殊移動からのさまざまな打撃技を紹介しよう。今回は技後に特殊移動へ移行できる技が増えたことに加え、ダッキングからさらに踏み込むロングダッキング（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨）や、サイドにターンしつつ打撃を繰り出せるフェイジングターン（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇧or⇩）の2種類が追加され、より相手を幻惑・混乱させることが可能となったぞ。

ロングダッキング

ダッキング後さらにコマンドを入力するため、移行まで少々時間はかかるものの、ここから出せる打撃技の性能は非常に良好なものばかり。

中でも扱いやすいのがクイックニーキック～ダブルニーコンボ（ロングダッキング中ⓀⓀ）で、中段～中段の連係かつ、2段目がヒットした場合は相手を浮かせてコンボが可能なことに加え、ガードされてもスキが小さいため気軽に狙える。

ガードを固める相手には、ロングダッキングで止めてからの投げに加えて、ガード崩し性能があるコークスクリューストレート（ロングダッキング中Ⓟ＋Ⓚ）が効果的。

上段攻撃だがガードを崩した場合にはⓅⓀがほぼ決まり、カウンターヒット時には後述のバウンドコンボを狙っていける。



浮かせ技へ連係可能なクイックニーキックは、触れさせた瞬間にこちらの攻めターンだ。

フェイジングターン

ウェービング（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を挟まないと派生できない特殊移動であるフェイジングターンは、見慣れないモーションのため幻惑効果が非常に高く、さらにここから派生する打撃技も特殊なものが多い。

基本は中段のダブルクラッシャー（フェイジングターン中Ⓟ＋Ⓚ）と、ダウンを奪える下段のグランドスウィープフック（フェイジングターン中⇩Ⓟ）での二択。ダブルクラッシャーはヒット時によろけを奪いつつダッキングへ移行可能。そこからの打撃で浮かせ、コンボで大ダメージを奪える、優れた中段攻撃。そのため相手を立たせやすく、スウィープフックやフェイジングターンで止めての投げを狙いやすい。フェイスクラッシュニー（フェイジングターン中Ⓚ）は上段攻撃だがヒットで頭崩れを誘発、各種コンボを狙える。発生が早いため、立ち技での暴れを一点読みした際に出していこう。



ガードされると反撃されるものの、発生が早く見切られづらいスウィープフックは強力。



ダブルクラッシャーのよろけ時間は長く、回復困難。ダッキング派生からの追撃が良好。

基本コンボ PICK UP!

❶	ニーアッパー（⇨Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→ステップインニー～フロントキック（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）
❷	ソーククラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→アッパーコンビネーション（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
❸	カウ・ロイ（⇨⇨Ⓚ）→立ちⓅ→グライディングニー（Ⓟ⇨ⓅⓀ）

①は全キャラに決まる強力なコンボ。②は軽量級には確実に、中量級には足位置によって決まる。③は、しゃがみⓅを省けば全キャラに安定。なお②③ともに、最後を⇦Ⓚにすれば決まるキャラが増える。

Virtua 5 ミニ事典

首相撲から大ダメージ!:今までは首相撲からの派生であるスルー後にティーソークランコンビネーション（⇧Ⓟ＋ⓀⓅ）を決めていたが、今回は何と浮かせ技であるガゼルコンビネーション（⇧⇧ⓅⓅ）が確定！　そこからのコンボで約3分の1ほど体力を奪うことができ、首相撲のダメージ効率が増した。抜けようとする相手は、ゴッコーティーカウ（ⓀⓀⓀ）で蹴りまくれ！



近距離での爆発力は『VF5』でも健在！

対戦攻略

日守 剛
Goh Hinogami

今作でも近距離の爆発力が強力なゴウ。ここに新技を導入すれば、戦術が大幅に広がるぞ！

Text：アストロ

近距離戦考察

ゴウの特徴といえば、近距離での細かい打撃と豊富な投げ技にある。今作でも『VF4 FT』同様に⇦Ⓟ、⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓚといった、発生が早めの中段攻撃を主力として、ダメージの大きい投げ技を狙っていくのが戦術の基本になるだろう。

そして今回、新しく戦術面の幅を広げてくれるのが⇨ⓅⓅおよび新技の黒龍殺（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）からの各種派生。前者は初段ノーマルヒットでも２発目が連続ヒットし、ガードされた場合でも確定の反撃は受けない程度の不利。後者も同様に初段ノーマルヒットで２発目まで連続ヒットし、⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅや⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟといった３発目の連係が控えている。どちらも使い勝手のいい技だ。



⇨ⓅⓅは肘感覚で使っていける。



黒龍殺を組み込めば戦術が広がる。

気になる中〜遠距離戦は？

近距離とは裏腹に、中〜遠距離においては技のリーチが短いため苦戦を強いられていた『VF4 FT』までのゴウだが、新技の闇払い（⇦Ⓚ）が導入されたことにより、少し離れた間合いで闘いやすくなっているぞ。

闇払いの性能を解説しよう。中段のキック攻撃でリーチが長く、最大の特徴はヒット or ガードのどちらも間合いが離れること。

技後に間合いが離れることにより、中距離では相手の反撃を誘って⇦⇨Ⓟなどをたたき込んだり、バックダッシュで相手の行動を見たりできる。苦手としていた中距離で“ゆとり”を持てることが大きい。

相手が踏み込んできそうなときに、「置いておく」ような感覚で使ってみるといいだろう。



ガードされても間合いが開くので……



反撃をかわして逆に攻撃もできる。

基本コンボ PICK UP!

❶	蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→立ちⓅ→稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）
❷	牙龍（⇨⇨Ⓚ）カウンターヒット→牙龍（⇨⇨Ⓚ）
❸	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）

①③は全キャラクターに決まる。②は重量級以外に決められる。重量級には足位置が平行ならⓅⓀ、ハの字なら⇨ⓅⓅを決めよう。③は、キャラ限定でしゃがみⓅ後を黒龍殺に変えてダメージアップを図れる（欄外参照）。

担当ライターの独断と偏見による キャラクターインプレッション CHARACTER IMPRESSION!

Blaze ブレイズ 担当：ちゃっきー
トレードマークとなるロケットディスチャージからの技は、意外なほど高性能。可能性はまさに無限大だ。基本戦術だけでも闘えるけれど、そこで終わってはこのキャラを使う意味が無いぞ。

Eileen アイリーン 担当：華火霊
レイ使いなので、どうしてもファンタジーな選択肢を好んでしまいます（笑）。今のところ一人用的なスタイルではありますが、動かしていて楽しいキャラって印象です。萌えませんけど（笑）。

Akira アキラ 担当：大須晶
“功夫”。この一言がアキラを表すといっても過言ではない。満足に動かせるようになるまでに月日を要するが、鍛錬に次ぐ鍛錬を経たその先、凄まじい潜在能力を垣間見せるはずだ！

Jacky ジャッキー 担当：ちゃっきー
主力技に大きな変化が無く、これまでの戦術が通用する。ただ、それで満足してしまうと苦しくなってくるかも。➡Ⓚをタイミング良くキャンセルする“居合い蹴り”は、ぜひモノにしたい。

Sarah サラ 担当：餅A
持ち前のスピードやフラミンゴを生かし、常に主導権を握り続けられるサラ。堅実な立ち回りに加えて大味なプレイも可能なので、万人に広くオススメできるキャラだと思います。

Lau ラウ 担当：華火霊
僕は『3tb』後期は「はなびらう」って名前でラウ使（略）。戦術のベースに変化は少ないですが、まだまだ進化しそうに感じます。シンプルながら、バーチャの“わびさび”を学べるハズです。

Pai パイ 担当：矢永
相殺のおかげで太い技への被弾率が減って、かなり扱いやすくなった。ポヨンポヨン跳ねるたたき付けの空中コンボが楽しい。アイテムで上半身裸が出るのかが気になるところ（出ねーよ）。

Wolf ウルフ 担当：アストロ
投げ技の威力は申し分無いし、主力打撃技のスキも減り、初心者から上級者まで技量に合わせて扱える。攻めが単調になりやすいけど、豪快さがウリなので、勝つときも負けるときも豪快に！

Jeffry ジェフリー 担当：養老彪
トレードマークの豪快な打撃と、投げ抜け方向が多くなった強力な投げ技。これを狙ってこそ真のジェフリー使い!? 狙って決めたときのそう快感は、ほかのキャラとは比べものになりません！

Kage カゲ 担当：養老彪
今回のカゲのウリ、十文字と疾風陣の二つの構えを使いこなせるようになると、楽しさ倍増のはず。掲載したもの以外にもコンボがたくさんあると思うので、自分なりに探してみるのも面白いぞ。

Shun シュン 担当：矢永
飲酒時の強力な派生技の追加と、投げの変更によりガード崩し能力が上がった。相変わらず決めただけで脳内麻薬が大量分泌される技が完備されていて、やり続けるほどに味の出るキャラ。

Lion リオン 担当：ちび太
新構えが攻撃／防御で使い分けられ、戦術の幅が広がっている。後は相手に合わせたコンボを決めるのも、リオンの面白さを引き出すポイントかな？ コンボが多過ぎて紹介し切れないよ〜!!

Aoi アオイ 担当：矢永
背中からの攻撃を華麗にかわせるようになったなど、合気道らしさが増したアオイ。個人的には扇払いからの打撃投げと、背向けからの新連係がお気に入りです。あと4Pカラーも♪

Lei-Fei レイ 担当：華火霊
巷ではロケテストの段階ですが、強いと評判（批判!?）の声が高いですね。レイ使いの視点から見ると、前作での弱点が克服されており、使っていてストレス皆無……むしろ昇天できます。

Venessa ベネッサ 担当：栗田
美人度大幅アップ！ ……は置いとくとして、新技＆リニューアル技が豊富な上に、渋い強化点が多くてナイス。“強キャラ”オーラが無い割には強いので、プレイヤーがうまく見えてよし。

Brad ブラッド 担当：大須晶
『VF5』で大きく進化したブラッド。威力抜群の打撃技と独自の特殊なムーブの数々は、使い手次第で強さを何倍にも増幅させてくれる。素晴らしいキャラに仕上がっているぞ！

Goh ゴウ 担当：アストロ
今回のゴウは弱い部分が見当たらない!? というぐらい理想的な仕上がりじゃないかな？ レバー入れⓅも付いたし、闇払いも強いしで距離対策はバッチリ！ かなり扱いやすくなったと思う。

Virtua 5 ミニ事典 コンボ補足・ゴウ：各種腹崩れ後に黒龍殺が狙えるキャラ　ジェフリー、ウルフ、ブラッド、リオン、パイ、サラ、ベネッサ、アオイ、ブレイズ。重量級には立ちⓅで浮き直しを狙おう。

お待たせしました！ カードリスト一挙公開！

今回はレジェンドを含む全カードリストを公開！ 各勢力のサンプルデッキも紹介しているので、リストを見ながらいろいろなデッキを試してみよう。

三国志大戦2
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード
■発売日：2006年5月
■使用基板：Chihiro

絶賛発売中！



君はもう見たか？ これがレジェンドだ！



横山 光輝「三国志」

本宮 ひろ志「天地を喰らう」



山原 義人「龍狼伝」

「三国志大戦2」の目玉の一つであるレジェンドカードの全容が明らかになった！ 横山光輝先生の「三国志」から諸葛亮と趙雲、本宮ひろ志先生の「天地を喰らう」から関羽と張飛、そして山原義人先生の「龍狼伝」から司馬懿が登場！ 前回紹介した横山先生の劉備、関羽、張飛、本宮先生の劉備と合わせて、レジェンドは全9枚が存在することが分かった。

レジェンドは能力こそ【UC】、【R】、【SR】の同名カードと同じだが、排出率が非常に低く、専用のせりふも用意されているぞ。幸運にも手にすることができたなら大切に扱おう。下記にレジェンドカードのリストを掲載。

レジェンドカードの出典



カードNo.	勢力	武将名(読み)	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	装備可能器	作家名
LE001	魏	司馬懿 -仲達-(しばい ちゅうたつ)	2	騎兵	6	10	伏兵、魅力	攻守自在(6)	範囲内に居る敵の武力と知力を下げる。範囲内の敵の数より味方の数が多かった場合、範囲内に居る味方の武力と移動速度を上げる。	知力時間	前円形中	武具	山原 義人
LE002	蜀	関羽 -雲長-(かんう うんちょう)	3	槍兵	9	8	勇猛、防柵、募兵	車輪の大号令(6)	範囲内に居る味方の槍兵の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	横長大	武具	本宮 ひろ志
LE003	蜀	関羽 -雲長-(かんう うんちょう)	3	槍兵	9	8	勇猛、防柵、募兵	車輪の大号令(6)	範囲内に居る味方の槍兵の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	横長大	武具	横山 光輝/光プロ
LE004	蜀	諸葛亮 -孔明-(しょかつりょう こうめい)	1.5	槍兵	3	10	伏兵、魅力	八卦の陣法(6)	範囲内の味方の数に応じて、味方に以下の効果を与える。1部隊：武力と移動速度が上がる。2部隊：武力が上がり、計略の対象にならなくなる。3部隊：武力が上がり、兵力が徐々に回復する。4部隊以上：兵力が回復する。	知力時間	前円形中	宝物	横山 光輝/光プロ
LE005	蜀	趙雲 -子龍-(ちょううん しりゅう)	2.5	騎兵	8	8	復活、勇猛、魅力	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	武具	横山 光輝/光プロ
LE006	蜀	張飛 -翼徳-(ちょうひ よくとく)	2	槍兵	8	3	勇猛	大車輪戦法(4)	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	知力時間	自身	武具	本宮 ひろ志
LE007	蜀	張飛 -翼徳-(ちょうひ よくとく)	2.5	槍兵	9	3	勇猛	長坂橋の仁王(6)	自身の武力が上がる。さらに範囲内の敵は自身に向かってくる。	知力時間	円形中	武具	横山 光輝/光プロ
LE008	蜀	劉備 -玄徳-(りゅうび げんとく)	2	槍兵	6	7	復活、魅力、募兵	劉備の大徳(6)	範囲内の蜀の味方すべての武力が上がる。	知力時間	円形大	武具	本宮 ひろ志
LE009	蜀	劉備 -玄徳-(りゅうび げんとく)	1.5	槍兵	4	7	魅力、募兵	桃園の誓い(7)	範囲内の味方の武力が大幅に上がる。ただし1部隊でも撤退すると、効果中の味方すべてが撤退する。	知力時間	円形中	武具	横山 光輝/光プロ

記事中ではレア度を次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。『三国志大戦』のVer.1.10と『三国志大戦2』において、それ以前から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されている場合、本記事内では、新しい方をそのレアリティで2枚目であることを表すため【○○2】、と表記しています。

勝率が伸び悩む初心者必見！

『三国志大戦2』基本戦術教本

いざ全国対戦に挑んだものの、なかなか勝ちが拾えない……。そんな初心者の人のために、すぐに使える勝率アップ間違い無しの技を伝授！　中級者以上の人も、これらの基礎を振り返ってみては？

壱、基本三兵種を使いこなせ！

計略や兵法の使いこなし方に隠れがちだが、基本となる三兵種（騎兵、槍兵、弓兵）の能力を活かす技術は、それよりもさらに重要だ。これらの兵種の基本技を、ここで一気に会得しよう！

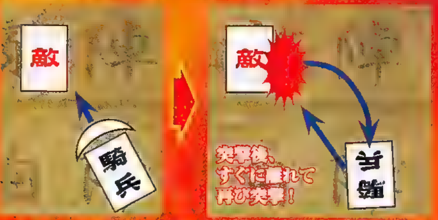
騎兵

騎兵は「突撃」あってこそ。この特殊能力を活かした、強力な技を紹介しよう。

連続突撃で一方的に攻撃！

高武力騎兵の「突撃」は、『三国志大戦2』の中でもトップクラスの瞬間最大ダメージを一方的に与えられる、貴重な攻撃手段。この突撃を使わず、騎兵を乱戦の中で立ち往生させるのはかなりの大損だ。

敵勢に槍兵が待ち構えていない限り、ためらわず何度も「突撃」を繰り返すのが騎兵の基本。デッキ内の騎兵すべてがこの連続突撃をするように心掛ければ、ダメージ効率が飛躍的にアップするぞ！

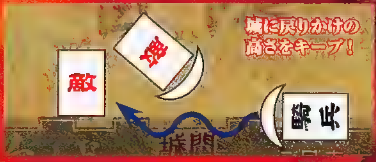


かするようにカードの端を敵にぶつけ、すぐに方向転換して離脱。最適のタイミングで敵から離れれば、迎撃ダメージがほとんど発生せず、こちらのダメージを最小限に抑えつつ何度も突撃できる。

守りが変わる!?　自城突撃

敵が攻城に来た場合、厄介なのが攻城役の後ろを駆け続ける敵騎兵の存在。こちらが攻城を止めるために城から出た途端、痛い「突撃」を繰り出してくるので、妨害役がすぐに倒されてしまう。

そこで役立つのが、この「自城突撃」だ。この技を使えば、こちらの騎兵は敵の突撃を無効化しつつ、比較的安全に突撃を行なうことができる。





城と戦場の境界線を行き来しつつ突撃。この位置なら、敵騎兵は攻城準備中になるため突撃ができない。敵軍に押されて退却しながらの防衛にも有効だ。ただし、槍兵の迎撃は受けるので注意！

槍兵にはどう対抗する？

①味方を壁役にして突撃

突撃に対して迎撃を取られる槍兵の無敵槍は、騎兵にとって厄介。だが、これは乱戦に持ち込めば消すことが可能。ほかの兵種の味方をぶつけて乱戦させ、無敵槍が消えているうちに連続突撃で倒してしまえば、槍兵も恐れるに足らず!?

②騎兵だけなら「寸止め」で！

デッキに騎兵しか居ない場合は、槍兵の手前で一度停止し、突撃状態を解除してから乱戦に持ち込むテクニックを使いたい。メイン画面で移動先（赤い四角）をよく見て、槍撃のリーチを考慮してやや離れ気味の位置で止まろう。



「寸止め」で迎撃を回避しつつ一部隊を敵槍兵と乱戦させ、後続部隊で連続突撃！　敵の移動や槍撃のリーチを考えるとかなり難しいが、マスターすれば槍兵を恐れずに戦える。ぜひ練習を！

槍兵

いわゆる「槍ワイパー」の威力が大幅に低下し、槍兵の攻撃手段といえば「槍撃」になった今作だが、うまく狙って出せているだろうか？　そのコツを紹介しよう。

槍撃は「カードを一度止める」！

槍撃の発生条件は、「武将カードを一定時間同じ場所に固定させた後、武将カードを動かす」というもの。武将カードを動かし続けている状態では「一定時間固定」の条件が満たされないため、槍撃は出ない。槍撃が出ないからといって槍兵をやみくもに動かしていては、うまく出せるはずがないのだ。

槍撃を出したければ、必ず盤面上で武将カードを一度止め、その状態で1秒弱ほど待つこと。そして槍撃を出したい方向に武将カードを動かしたら、槍撃が出終わる前に元の位置か移動予定先に置いて、次の槍撃の準備をしよう。



基本的には「一定時間移動して方向転換」でOKだが、その際に武将カードを動かし続けていると槍撃は出ない。うまく出せない人は気を付けよう



武将カードを一定時間固定させることを意識すれば、面白いように槍撃を出せるはず。槍撃を出したらすぐに武将カードを戻し、敵との接触を避けよう。

弓兵

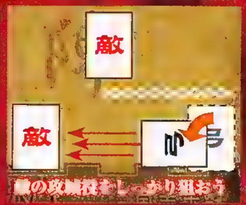
弓兵の弓攻撃は、一方的に攻撃できる強力な援護手段。ターゲットの切り替えを覚え、確実に狙った敵を攻撃しよう。また、ときには接近戦も重要だ。

「横弓」は便利だが……!?

攻城中の敵に弓攻撃を当て、攻城ゲージの増加を半減させる「横弓」は、弓兵の得意技。武力に関係無く可能なのが利点だ。ただし、あくまで「半減させる」という点に注意。攻城を絶対に止めたい場合は、乱戦を挑むことも忘れずに。



「横弓」は、敵の攻城を無傷で遅らせることができる。時間稼ぎには最適だが……。



こんな状況で横弓を狙うなら、弓兵を攻城役に向けて狙いを定めよう。後ろの援護役を撃っては目も当てられない。

こんなときは……？



敵との武力差が少なかったり出遅れた場合は、横弓だけでは攻城されてしまう。特に敵の援護役が居ないときは、乱戦で確実に止めた方がいい。

槍撃の失敗でありがちなのが、逃げる敵武将を追いかけつつ槍撃を出したい状況で、思わず武将カードを動かし過ぎて槍撃が出ずに終わってしまうこと。このときは追い掛けたい敵武将の向こう側（なるべく奥）にカードを置き、1秒弱ごとに少しずつ動かすだけでOK。進行方向をほとんど変えずに槍撃を出せるぞ。槍撃の基礎は、まず焦らないこと。「止めて動かす」、この動作を体で覚えよう！

弐、攻守の流れを見極めろ！

攻めるべきか守るべきか、その状況判断をうまく行なうことが中級者への第一歩。無理な攻め上がりや無駄な後退をしないよう、デッキ作りや対戦前の心構えの段階から備えよう！

①勝ちパターンをしっかりと！

デッキ構築の時点で攻守のパターンをある程度想定しておかないと、実戦での「ここは攻めどきか、守りどきか!?」といった判断は、なかなかできないもの。デッキを構築する際は、「全部隊がそろったらこの計略で攻める」、「ピンチのときはこの武将で守る」など、明確な攻守のパターンを盛り込んでおこう。これだけで対戦中に迷ったり間違えたりすることが減り、状況判断が非常にやりやすくなる。これらの勝ちパターンは、必ず用意しておこう！



英傑号令やダメージ計略などの大技計略は、勝ちパターンを作るためにあるようなもの。これらの計略を中心に、パターンを考えておこう。

勝ちパターンの理想型あれこれ

号令で一気にせん滅！

敵の態勢が整っていても押し切れるのが、号令系計略の強み。敵の士気が無かったり主力武将が居なければ迷うこと無し！ 逃げられると効果が半減するので、なるべく敵城近くで使おう。

ダメージ計略で敵を一掃！

多くの敵部隊、特に主力を含めた複数部隊を撃破できるなら、攻守の両方で有効に機能するダメージ計略。敵城に張り付いて敵を誘い出し、そこにダメージ計略を見舞うのも効果的だ。

敵の行動を封じて攻城！

兵法「連環の法」や移動速度を下げる計略で敵の移動を妨害し、その間に攻城を狙うのは、弓兵中心のデッキ以外には共通して通用する勝ちパターン。特に号令系計略を軸にまとまって攻めてくる相手には、その勝ちパターンを封じて裏をかくことができる、かなり有効な手段だ。

ほかにも妨害計略で相手の計略を封じたり、武力を下げて一気にせん滅したりといった手段は、攻めのみならず守りにも活用できる。

②無理な攻めや守りはNG！

自分の攻めが失敗した際に無理をして攻め続け、自軍が全滅して手痛いカウンターを受けてしまった、こんな経験をした人は多いはず。

両軍がぶつかり合った際にどんな状態となるかは、戦力差やぶつかり合いの展開を見ていれば、ある程度予測できる。そこで自分が望む結果にならないと感じたら、無理せず一度退こう。戦力を分析し、本格的な戦闘が始まる前に判断することが、被害を抑えることにつながるのだ。

こんな状況では……？

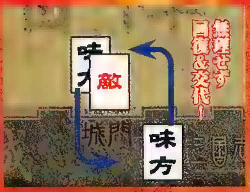


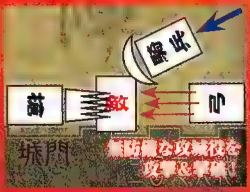
戦力的に上回る敵軍とぶつかり合っては、自軍が全滅する可能性大。ここは一度退き、敵計略の効果時間を消化させつつ態勢を立て直そう。

守りも無理せず、狙うは「カウンター」!!

敵に攻め込まれた際は、攻城されたくない一心で無理をしてしまいがち。だが、ここで焦っては相手の思うツボ。無理して全滅すればそのまま一方的に攻城されてしまい、たとえ自城を守れても、自軍の被害が大きく攻めに転じることは難しい。

騎兵の城壁への攻城など、軽い損害は多少覚悟してでも、全滅だけは避けよう。そうして態勢を整えつつ敵を追い払えば、今度はこちらが攻城に向かうことができる。これが「カウンター」と呼ばれる基本戦術だ！





[illegible]（槍弓）を使うなど、こちらの戦力を温存しつつ敵を追い払うのが守りの理想。兵力を残し、カウンターに走れ！

③攻城は効率良く役割分担！

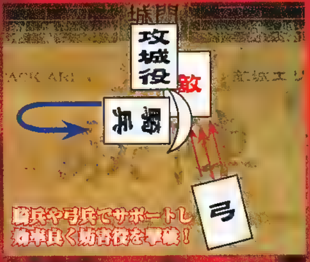
「いざ攻城！」というときに、欲張って自軍の全部隊を敵城に張り付けてしまうのは考えもの。敵軍を全滅させた後ならまだしも、敵に妨害役が残っている場合、全員が無防備なこの状況では、主力武将を倒されてしまう危険がある。

攻城の際には攻城役のほかに、それを援護しつつ敵の兵力を削って相手の攻城妨害やカウンターを防ぐ、サポート役の武将を用意しよう。



[illegible]したい気持ちは[illegible]相手のカウンター！[illegible]けては元も子も無い。

基本は攻城役とサポート役の分担！



まず攻城役には、城攻撃力の高い槍兵や歩兵、攻城兵を割り当てるのが理想。城攻撃力が低い騎兵はその後ろで突撃状態を維持しつつ走り回り、敵妨害役への突撃を狙った方が攻城の役に立つ。弓兵はここでも弓攻撃による後方支援に徹し、敵が全滅したら攻城に向かうのが基本だ。

状況に応じた攻城パターンの一例

槍マウント攻城

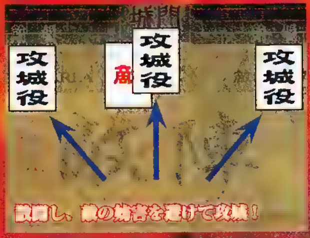
普段は攻城役となる槍兵だが、槍撃を使えばサポート役を担うことも十分可能。特に、敵の妨害役に騎兵が多い場合は有効だ。槍撃によるサポートで、攻城役に対する敵の突撃を阻止しつつダメージを与えよう。



槍撃で敵の攻城妨害役を攻撃しつつ、突撃を試みる敵騎兵を迎撃！ 自城突撃がうまい相手にもこのマウント体制はかなり有効だ。

散開型攻城

サポート役としてあまり期待できない低武力の武将は、敵城端へと攻城に向かわせる手もある。特に部隊数で敵軍を上回っているときに有効で、敵は妨害役の手が足らなくなり、どこか一カ所は攻城が通るはずだ。



敵が妨害役を端の味方に回せば、城門の守りは薄くなる。回さなければ城ゲージを奪えるので問題無し。ただし、それぞれの援護が薄くなるので、撃破されやすくなることに注意したい。

攻城に向かうか回復に戻るかの判断は、攻城役の武将の兵力が半分以上残っているか、そして敵武将の数が援護役の武将よりも少ないかが、目安の一つとなる。また、敵と自分の士気の量を考えた上で、計略の存在も加味しないといけない。だがこれを逆手に取り、おとり部隊を使って相手を焦らせ、計略を撃たせる戦法も!? 相手に士気や兵法を消費させる、高等戦術だ。

参、要注意武将を覚えろ！

こちらの計略を封殺する計略を持った、強力武将たちを一挙紹介！　勝ちパターンを確立させても、これら武将の前には通じない場合がある。しっかり覚え、士気を無駄遣いしないように！

反計

ダメージ計略は跳ね返され、そのほかの計略は発動自体を無効化される、最も厄介な計略。特に、伏兵の特技と効果範囲が広い「反計」を持つ【UC】程昱、効果範囲が細長く向きを変えられる「玄妙なる反計」を持つ【R】荀彧は要注意。【C】李典の「看破」も同系の計略だが、ダメージ計略を跳ね返す効果は無く、効果範囲は同じ自分中心円の「反計」より一回り小さい。

特に全軍がぶつかり合うような状況では、これらの武将の存在を忘れて計略を使い、反計されてしまいがち。しっかりと意識しておき、集中的に攻撃して先に倒す（または退却させる）、計略を使う武将は効果範囲外に離脱する、といった対策を取りたい。


イラスト：RARE ENGINE

【UC】程昱「反計」



【R】荀彧「玄妙なる反計」

雲散

強化・号令計略の効果を消す「雲散」系計略。【C】陳羣の「雲散の計」は効果範囲が狭くほぼ単体強化用だが、消費士気が少ないため士気差を付けられてしまう。【SR】張春華の「雲散霧消の計」は、計略効果が消える上に武力も低下。効果範囲内に固まらないように！


イラスト：masaki

【SR】張春華「雲散霧消の計」

浄化

【C】曹植や【SR】甄洛の「浄化の計」は、自分中心円で広めの効果範囲を持ち、少ない士気でこちらの妨害計略を無効化してくる。【SR】華佗の「神医」は、「浄化」の効果に加え武力も上昇。敵が固まっていても、安易に妨害計略をかけないよう注意したい。



【SR】華佗「神医」

移動速度低下

せっかく強化系や号令系の計略を使っても、移動速度を下げる計略で足止めされてしまうと、効果時間終了まで敵に逃げられ、まったくの無駄になってしまう。号令計略を使うために固まったところを狙われると、最悪の場合はその横をすり抜けられ、攻城されてしまうことさえあるのだ。

特に、計略の効果範囲が広く伏兵を持った【R】龐統は、敵に居るだけで号令計略が使いにくくなる嫌な存在。効果範囲と減速効果は「連環の計」に劣るが、必要士気が少ない【C】満寵＆【UC】王允の「連環の小計」、効果範囲が特殊な【SR】龐統の「連環のススメ」、2部隊以上まとめて受けると効果が高い【SR】賈詡の「離間の計」も要注意。うかつに計略を先出しして、士気の無駄遣いをしないよう気を付けたい。



[illegible]に対抗する裏の勝ちパターンとして多用されている。


イラスト：TOHRU

【R】龐統「連環の計」


イラスト：ハロルド作石

【SR】龐統「連環のススメ」

ダメージ計略

こちらがいくら武力を上げようと、知力が変わっていなければ関係無く兵力を奪われるダメージ計略は、その存在を忘れると必ず痛い目に遭う。

使う際にまとまる必要がある号令計略はもちろん、「天下無双」などの単体強化計略にも、後出しで使われることがある。消費士気量では有利にも感じられるが、相手は無傷、こちらは主力一人が撤退となれば、不利なのは明白。効果範囲内で士気の重い強化計略を使うような愚行は避けたい。

右のリストに無いものでは、【C】夏侯月姫＆【R】徐庶の「落雷」、【C】逢紀の「自爆」がある。前者は前方円形の大きな効果範囲を持ち、1部隊にピンポイントで落とす使い方が強力。後者はほぼ自身に重なった敵しか捉えられないが、必要士気が少ないのが長所だ。



【UC】荀攸「大水計」



【UC】田豊「水計」



【UC】審配「外堀決壊」



【R】陸遜「夷陵の炎」



【UC】孫桓ほか「火計」



【R】周瑜「赤壁の大火」



【SR】周瑜「最期の業炎」



【SR】周姫「戒めの炎」

敵の計略で特に気を付けたいのは、やはり移動速度低下計略とダメージ計略。反計や雲散などは相手の勝ちパターンを封じるのみだが、先に挙げたものは勝ちパターンの妨害という受動的な使い方のみならず、能動的に使って自分の勝ちパターンに転用することもできる、汎用性の高い計略なのだ。逆にいえば使いどころに悩む計略なので、おとりを使えば無駄撃ちを誘いやすいことも覚えておこう。

武将カードリスト

カードNo	レア度	姓	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	戦器効果
魏033	SR	賈詡	1	騎兵	1	9	伏兵	離間の計(6)	範囲内に居る敵すべての武力と知力と移動速度を下げる。この効果は対象が1部隊の場合、半減する。	知力時間	前円形中	SECRET
魏014	UC	蔡文姫	1	騎兵	1	7	魅力	飛天の舞い(5)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自身を除くすべての味方の移動速度が上がる。	撤退するまで	全面(舞)	SECRET
魏020	SR	甄皇后	1	騎兵	2	6	魅力	悲哀の舞い(6)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)味方が撤退するたび、味方の武力が一定時間上昇する。	撤退するまで	全面(舞)	SECRET
魏042	C	楊阜	1	騎兵	2	7	—	弱体化の小計(4)	範囲内に居る敵の武力を下げる。	知力時間	前円形中	SECRET
魏022	C	曹昂	1	騎兵	3	4	—	殿、私の馬を!(3)	自身を除く、戦場で最も武力の大きい味方1部隊の武力と移動速度を上げる(最高武力が2部隊以上居た場合、効果対象はランダム)。発動時に自身は撤退する。	知力時間	味方1部隊	移動速度UP
魏043	UC	李通	1	騎兵	3	3	勇猛、連計	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	突撃ダメージUP
魏006	R	楽進	1	騎兵	4	3	—	魏武の強兵(3)	自身の武力が長時間上がる。	知力長時間	自身	突撃発動UP
魏035	UC	程昱	1	槍兵	1	7	伏兵	反計(2)	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。反計を反計することはできない)敵の計略の発動を無効化し、ダメージを与える計略であれば、効果を跳ね返す。	一瞬	円形中	伏兵ダメージUP
魏017	R	荀彧	1	弓兵	1	9	—	玄妙なる反計(3)	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。反計を反計することはできない)敵の計略の発動を無効化し、ダメージをあたえる計略であれば、効果を跳ね返す。	一瞬	縦長	SECRET
魏025	C	曹植	1	弓兵	1	6	防柵、魅力	浄化の計(3)	範囲内に居る味方にかかっている、敵の計略による効果を消す。	一瞬	円形中	SECRET
魏005	C	郭皇后	1	弓兵	2	7	魅力	弱体化の連計(4)	【連計】(通常は自身の周囲にのみ効果範囲が存在する。ただし、特技の連計を持つ味方が居る場合、その味方との間に効果範囲が発生する)範囲内に居る敵すべての武力を下げる。	知力時間	連計	士気上昇UP
魏021	R	甄皇后	1	弓兵	2	5	魅力	鼓舞の舞い(4)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自軍の士気上昇速度が上がる。	撤退するまで	全面(舞)	SECRET
魏032	SR	張春華	1	弓兵	2	7	伏兵、魅力	雲散霧消の計(6)	範囲内に居る敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消して、さらに武力を下げる。	知力時間	前円形中	SECRET
魏034	C	陳羣	1	弓兵	2	7	—	雲散の計(3)	範囲内の敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消す。	一瞬	前円形中	最大兵力UP
魏044	C	李典	1	弓兵	3	6	—	看破(2)	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。反計を反計することはできない)敵の計略の発動を無効化する。	一瞬	円形中	SECRET
魏004	R	郭嘉	1.5	騎兵	4	8	伏兵	後方指揮(4)	範囲内に居る味方の武力を上げる。	知力時間	前円形中	計略時間UP
魏016	UC	司馬懿	1.5	騎兵	4	9	伏兵	虚脱の連計(6)	【連計】(通常は自身の周囲にのみ効果範囲が存在する。ただし、特技の連計を持つ味方が居る場合、その味方との間に効果範囲が発生する)範囲内の敵の武力と移動速度を下げる。	知力時間	連計	SECRET
群雄英傑001	HE	曹操	1.5	騎兵	5	5	魅力	指揮(5)	範囲内に居る味方の武力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
魏001	UC	于禁	1.5	騎兵	5	6	伏兵、連計	魏武の強兵(3)	自身の武力が長時間上がる。	知力長時間	自身	突撃発動UP
魏026	R	曹仁	1.5	騎兵	5	6	—	刹那の号令(3)	範囲内に居る味方の武力を短時間上げる。	知力短時間	円形中	SECRET
魏027	UC	曹仁	1.5	騎兵	6	4	—	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	突撃発動UP
魏041	C	満寵	1.5	槍兵	4	7	伏兵	連環の小計(5)	範囲内に居る敵の移動速度を下げる。	知力時間	前円形中	SECRET
魏024	C	曹彰	1.5	槍兵	5	3	勇猛	防護戦法(4)	武力によって被るダメージを軽減する。	知力時間	自身	計略時間UP
魏018	UC	荀攸	1.5	弓兵	3	8	防柵	大水計(7)	範囲内に居る敵に水によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前横長	騎兵防御UP
魏002	SR	王異	1.5	弓兵	4	8	防柵、魅力	暴勇の報い(5)	範囲内に居る敵の武力と移動速度を大幅に下げる。	知力時間	前円形中	SECRET
魏038	C	文聘	1.5	弓兵	5	2	防柵、募兵	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
魏039	C	鮑信	1.5	弓兵	5	4	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
魏023	UC	曹洪	1.5	弓兵	6	4	—	特攻戦法(4)	自身の武力と城攻撃力が上がる。ただし効果中は強制的に前進する。	知力時間	自身	SECRET
魏015	R	司馬懿	2	騎兵	6	10	伏兵、魅力	攻守自在(6)	範囲内に居る敵の武力と知力を下げる。範囲内の敵の数より味方の数が多かった場合、範囲内に居る味方の武力と移動速度を上げる。	知力時間	前円形中	最大兵力UP
魏009	R	夏侯惇	2	騎兵	7	6	勇猛、魅力	隻眼の睨み(5)	範囲内に居る敵の武力を下げる。	知力時間	円形中	突撃ダメージUP
魏019	R	徐晃	2	騎兵	7	5	復活、連計	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
魏030	R	曹操	2	騎兵	7	8	魅力	特攻の大号令(6)	範囲内に居る味方の武力と城攻撃力が上がる。ただし効果のあった部隊は強制的に前進する。	知力時間	横長大	SECRET
魏008	UC	夏侯淵	2	騎兵	8	4	—	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	突撃ダメージUP
魏040	SR	龐徳	2	騎兵	8	4	勇猛	特攻戦法(4)	武力と城攻撃力が上がる。ただし効果中は強制的に前進する。	知力時間	自身	SECRET
魏031	R	張郃	2	槍兵	7	5	—	刹那の粘り(3)	範囲内に居る味方の、武力によって被るダメージを短時間軽減する。	知力短時間	円形中	槍兵防御UP
魏037	UC	典韋	2	槍兵	7	2	勇猛	刹那の怪力(3)	自身の武力が、短時間だが大幅に上がる。	知力短時間	自身	最大兵力UP
魏007	R	夏侯淵	2	弓兵	7	6	勇猛、魅力	魏武の強兵(3)	自身の武力が長時間上がる。	知力長時間	自身	SECRET
魏013	UC	許褚	2	弓兵	8	2	募兵	防護戦法(4)	武力によって被るダメージを軽減する。	知力時間	自身	最大兵力UP
魏010	UC	夏侯淵	2.5	騎兵	8	6	勇猛	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP
魏029	SR	曹操	2.5	騎兵	8	9	魅力	覇者の求心(6)	範囲内に居るの魏の味方の武力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
魏011	SR	関羽	2.5	騎兵	9	5	勇猛	鬼神降臨(5)	戦場に居る敵部隊の数が、撤退していない味方よりも多いほど、武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。	知力時間	自身	突撃ダメージUP、突撃発動UP
魏033	SR	張遼	2.5	騎兵	9	6	—	神速の大号令(7)	範囲内に居る味方の騎兵すべての武力と移動速度を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
魏036	R	典韋	2.5	槍兵	9	1	防柵	身代わり(3)	撤退中の味方を1部隊復活させる。使用すると自身は撤退する。2部隊以上の部隊が撤退していた場合はランダムで選択される。復活した部隊は自城内に出現する。	一瞬	※1	SECRET
魏012	R	許褚	2.5	弓兵	9	1	防柵、募兵	刹那の怪力(3)	自身の武力が短時間、大幅に上がる。	知力短時間	自身	騎兵防御UP
魏028	SR	曹操	3	騎兵	8	10	伏兵、復活、魅力	魏武の大号令(6)	範囲内に居る魏の味方の武力を長時間上げる。	知力長時間	横長大	SECRET

※1:撤退中の味方の中からランダムで1部隊

注目武将ピックアップ

【SR】曹操

イラスト：獅子猿



「魏武の大号令」は、[illegible]間帯で使わなければ撤退させ[illegible]が続くと考えていい。自身が[illegible]すれば、復活後はほかの武将に[illegible]ねがけできるので強力[illegible]ながら、非常に優秀なス[illegible]持っているので、魏単一デッキの[illegible]たる存在として多く使われている。

【SR】張春華

イラスト：masaki



本作から武力が1上がり、伏兵の特技が付いて実用性が増した。現在は、号令を主計略としたデッキが流行っているので、「雲散霧消の計」（以下雲散霧消）が効果的だ。コスト1なのでデッキへ組み込みやすく、魏単一デッキはもちろん、多勢力のデッキでも使われている。

【R】張郃

イラスト：小城 崇志



コスト2の武将として平均的なスペックだが、「刹那の粘り」は単純な時間稼ぎや、敵の全体強化、単体強化による攻勢を防ぐ際に効果を発揮する。特に「暴虐なる覇道」や、「天啓の幻」など、相手が大きなリスクを負う計略に対しては、特に有効な対抗手段になる。

デッキ紹介

魏武デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】曹操（馬/3/武8・知10）	【R】楽進（馬/1/武4・知3）
【R】張郃（槍/2/武7・知5）	【UC】程昱（槍/1/武1・知7）
【SR】張春華（弓/1/武2・知7）	—

じっくり強化して追い詰めろ！

[illegible]、魏単一デッキの中で一番高い使用率を誇るデッキ。コスト2枠の【R】張郃が【SR】龐徳、コスト1枠の【UC】程昱が【R】荀彧になっているタイプのほか、いくつかのバリエーションが存在している。

基本的には【SR】曹操の「魏武の大号令」による長時間強化と、それに対抗した敵の計略を「反計」するのが狙い。もし反計できなくても、敵の使用計略が号令や強化系ならば「雲散霧消」で対処できる。相手のダメージ計略や妨害計略に対しては、【R】楽進と張郃が範囲内に入らないようにしよう。

曹操が撃破されたら、復活後ほかの武将に「魏武の大号令」を重ねがけできるのもこのデッキの強み。敵が「天啓の幻」など、リスクの大きい計略を使ってきた場合には張郃の「刹那の粘り」で時間を稼ぐのも有効だ。兵法は相手によって「魏軍の大攻勢」や「増援の法」あたりを使い分けるといい。



「魏武の大号令」を1回かけただけで相手を押しつぶせると考えるのは早計だ。1回の計略で上昇する武力はそれほど高くないので、「反計」や「雲散霧消」が使える士気を確保した状態でないと、相手の英傑号令には対抗できないのだ。

覇者求デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR2】曹操（馬/2.5/武8・知9）	【SR】張春華（弓/1/武2・知7）
【SR】龐徳（馬/2/武8・知4）	【UC】程昱（槍/武1・知7）
【R】曹仁（馬/1.5/武5・知6）	—

弱みを見せず敵を圧倒！

基本的な戦い方は、【UC】程昱[illegible]して「[illegible]計」のプレッシャーを与え、「覇者の求心」で強化して攻め込むといったもの。敵にも全体強化の計略を使われ武力的に勝てそうにない場合は、敵がまとまっていたら「雲散霧消」で効果を消し、広がっていたら「刹那の号令」でさらなる強化を図るといいだろう。ただし「刹那の号令」は効果時間が短いので、確実に敵と乱戦できる状況で使おう。

敵の妨害計略やダメージ計略に対しては、【SR】龐徳と【R】曹仁が両方範囲内に入ることは避けたい。【R】曹仁の知力はそれほど低いわけではないが、過信は禁物。部隊を分散させて被害を小さくしよう。状況的に有利な場合は、龐徳の「特攻戦法」で積極的に高い城ダメージを狙っていきたい。武力の上昇値も高いので、後ろで攻城をフォローしてやれば、敵は計略を使わずに攻城を防ぐのは難しくなる。



「覇者の求心」、「反計」、「雲散霧消」は強力だが、相手の号令計略を「雲散霧消」で消しているだけでは、千日手になるだけ。相手を圧倒するには、士気が8たまった状態での「覇者の求心」＋「反計」か、12たまった状態での「覇者の求心」＋「雲散霧消」が必要だ。

神速連計デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】張遼（馬/2.5/武9・知6）	【R】楽進（馬/武4・知3）
【R】徐晃（馬/2/武7・知5）	【C】李通（馬/武3・知4）
【UC】司馬懿（馬/1.5/武4・知9）	—

機動力を生かして包囲せよ！

従来の神速デッキに「連計」を組み込んだデッキ。狙うはもちろん「神速の大号令」と「虚脱の連計」だ。騎兵の移動速度を生かし、連計の特技を持つ【R】徐晃、【UC】李通で敵を包囲できれば、【UC】司馬懿の「虚脱の連計」で一網打尽にできる。ただし、槍兵が多めのデッキ、特に蜀単一デッキがはやっている現状では、迎撃される寸前で止まる技術が要求される。たとえできても厳しい展開を強いられるだろう。槍兵が多いデッキに対しては「神速の大号令」は最大効果を発揮できないので、主に「虚脱の連計」を狙っていこう。そのため、連計持ちの武将を撤退させないよう注意すること。敵に兵法が残っていない場合は、重ねがけで確実にせん滅しよう。兵法は基本的に「神速の大攻勢」と相性がいいが、槍兵中心のデッキが相手の場合には「魏軍の大攻勢」がお薦めだ。



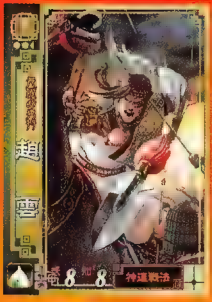
デッキに騎兵しか居ないので、当然蜀単一デッキが天敵。槍兵の直前で停止する技術があっても、槍撃による迎撃と削りで押し込まれやすい。一瞬のスキを突いて「虚脱の連計」を敵主力、もしくは全部隊にかけなければ勝機は見えない。

カードNo	レア度	姓	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	戦器効果
043	C	廖化	1	騎兵	3	4	—	奮激戦法(3)	自身の武力が上がり、さらに兵力が回復する。	知力時間	自身	最大兵力UP
033	UC	糜竺	1	騎兵	2	7	—	的確な援兵(3)	範囲内に居る最も武力の大きい味方1部隊の兵力を回復する。	一瞬	前円形中	SECRET
025	C	張松	1	騎兵	1	6	—	蜀への誘導(3)	範囲内に居るすべての敵が自身に向かってくる。	知力時間	前円形中	計略時間UP
[illegible]	UC	穆皇后	1	[illegible]	1	5	魅力	忠誠の舞い(4)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自身を除くすべての味方の最大兵力を上げる。	撤退するまで	全面(舞)	SECRET
011	UC	姜維	1	槍兵	4	4	—	質実剛健(3)	自身の武力が上がり、敵の計略を受けなくなる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	R	関銀屏	1	[illegible]	3	5	勇猛、魅力	若き血の目覚め(3)	蜀の味方の武力最大値が大きいほど自身の武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	自身	SECRET
028	C	趙累	1	槍兵	3	6	—	忠義の援兵(5)	範囲内に居る味方の兵力を回復する。この効果は兵力の上限を超えて回復する。	一瞬	前円形中	SECRET
[illegible]	C	孟達	1	[illegible]	3	5	連計	反逆の狼煙(4)	自身の武力が大幅に上がる。発動時、戦場に居る自軍の部隊どれか1部隊が撤退する。撤退する部隊が居ない場合は効果が低い。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	C	夏侯月姫	1	[illegible]	2	7	魅力	落雷(6)	範囲内に3本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージを与える。範囲内に敵が複数部隊居る場合、計略対象はランダムで決定する。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前円形中	移動速度UP
[illegible]	C	簡雍	1	[illegible]	2	3	伏兵、魅力	無血開城(3)	自身の城攻撃力が大幅に上がり、武力が下がる。この効果は戦闘時間の残カウントが少ないほど大きい。	知力時間	自身	計略時間UP
[illegible]	R	龐統	1	[illegible]	1	9	伏兵	連環の計(6)	範囲内に居る敵の移動速度を下げる。	知力時間	前円形中	移動速度UP
[illegible]	C	糜夫人	1	弓兵	1	6	防柵、魅力	身代わり(3)	撤退中の味方を1部隊復活させる。使用すると自身は撤退する。2部隊以上の部隊が撤退していた場合はランダムで選択される。復活した部隊は自城内に出現する。	一瞬	※1	SECRET
[illegible]	UC	甘皇后	1	歩兵	1	4	魅力	回復の舞い(7)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自身を除くすべての味方は兵力が回復し続ける。	撤退するまで	全面(舞)	士気上昇UP
[illegible]	R	魏延	1.5	[illegible]	6	4	—	反逆の狼煙(4)	自身の武力が大幅に上がる。発動時、戦場に居る自軍の部隊どれか1部隊が撤退する。撤退する部隊が居ない場合は効果が低い。	知力時間	自身	SECRET
012	UC	厳顔	1.5	騎兵	5	4	勇猛、募兵	奮激戦法(3)	自身の武力が上がり、さらに兵力が回復する。	知力時間	自身	最大兵力UP
[illegible]	UC	馬岱	1.5	[illegible]	5	7	伏兵	質実剛健(3)	自身の武力が上がり、敵の計略を受けなくなる。	知力時間	自身	伏兵ダメージUP
042	C	劉封	1.5	騎兵	5	4	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
[illegible]	R	徐庶	1.5	[illegible]	3	9	伏兵	落雷(6)	範囲内に3本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージを与える。範囲内に敵が複数部隊居る場合、計略対象はランダムで決定する。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前円形中	SECRET
[illegible]	UC	周倉	1.5	[illegible]	6	3	勇猛	大車輪戦法(4)	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	自身	迎撃ダメージUP
[illegible]002	HE	劉備	1.5	[illegible]	5	5	魅力	指揮(5)	範囲内に居る味方の武力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
001	C	王平	1.5	槍兵	5	5	防柵	大車輪戦法(4)	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	C	関平	1.5	[illegible]	5	5	募兵	奮激戦法(3)	自身の武力が上がり、さらに兵力が回復する。	知力時間	自身	最大兵力UP
035	UC	法正	1.5	槍兵	4	8	伏兵	挑発(3)	範囲内に居るすべての敵が自身に向かってくる。	知力時間	前円形中	迎撃ダメージUP
036	SR	龐統	1.5	槍兵	4	8	伏兵	連環のススメ(6)	範囲内に居る敵の移動速度と知力を下げる。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]	R	劉備	1.5	[illegible]	4	7	魅力、募兵	桃園の誓い(7)	範囲内に居る味方の武力を大幅に上げる。ただし効果中の部隊が1部隊でも撤退すると、効果中の味方すべてが撤退する。	知力時間	円形中	攻撃力UP、最大兵力UP
[illegible]	SR	諸葛亮	1.5	[illegible]	3	10	伏兵、魅力	八卦の陣法(6)	範囲内に居る味方の数に応じて、味方に以下の効果を与える。1部隊:武力と移動速度が上がる。2部隊:武力が上がり、敵の計略を受けなくなる。3部隊:武力が上がり、兵力が徐々に回復する。4部隊以上:兵力が回復する。	知力時間	前円形中	SECRET
017	C	沙摩柯	1.5	弓兵	5	3	勇猛	零距離戦法(4)	自身の武力が大幅に上がる。ただし弓攻撃の射程距離が短くなる。	知力時間	自身	射程距離UP
022	SR	孫尚香	1.5	弓兵	5	4	魅力	的確な援兵(3)	範囲内に居る最も武力の大きい味方の兵力を回復する。	一瞬	前円形中	SECRET
020	R	諸葛亮	1.5	弓兵	3	9	防柵	石兵八陣(4)	範囲内に居るすべての敵をランダム移動状態にする。	知力時間	前四角形	計略時間UP
[illegible]	UC	黄月英	1.5	[illegible]	4	8	防柵、魅力	忠義の援兵(5)	範囲内に居る味方の兵力を回復する。この効果は兵力の上限を超えて回復する。	一瞬	前円形中	最大兵力UP
013	SR	黄月英	1.5	攻城兵	1	9	魅力	黄式加速装置(4)	移動速度が上がる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	R	馬超	2	[illegible]	8	3	勇猛	一騎当千(5)	自身の武力が大幅に上がり、敵の計略を受けなくなる。	知力時間	自身	突撃ダメージUP
016	UC	黄忠	2	騎兵	7	5	勇猛、募兵	不撓不屈(5)	自身の武力が上がり、さらに兵力が回復する。	知力時間	自身	最大兵力UP
[illegible]	R	趙雲	2	[illegible]	8	4	募兵	質実剛健(3)	自身の武力が上がり、敵の計略を受けなくなる。	知力時間	自身	迎撃ダメージUP、攻撃力
[illegible]	UC	張飛	2	[illegible]	8	3	勇猛	大車輪戦法(4)	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	自身	迎撃ダメージUP、攻撃力
010	R	姜維	2	槍兵	7	7	募兵	挑発(3)	範囲内のすべての敵が自身に向かってくる。	知力時間	前円形中	最大兵力UP
040	SR	劉備	2	槍兵	6	7	復活、魅力、募兵	劉備の大徳(6)	範囲内に居る蜀の味方すべての武力を上げる。	知力時間	円形大	戦器無し
015	R	黄忠	2	弓兵	7	4	防柵	零距離戦法(4)	自身の武力が大幅に上がる。ただし弓攻撃の射程距離が短くなる。	知力時間	自身	SECRET
029	R	馬謖	2	弓兵	4	7	伏兵	泣斬馬謖(5)	士気が上昇する。ただし効果が発動すると自身は撤退する。	一瞬	-	SECRET
031	SR	馬超	2.5	騎兵	9	5	魅力	白銀の獅子(6)	武力と移動速度と突撃ダメージが上がる。	知力時間	自身	SECRET
023	SR	趙雲	2.5	騎兵	8	8	復活、勇猛、魅力	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	SECRET
026	R	張飛	2.5	槍兵	9	3	勇猛	長坂橋の仁王(6)	自身の武力が上がる。さらに範囲内に居るすべての敵が自身に向かってくる。	知力時間	円形中	SECRET
004	UC	関羽	2.5	槍兵	8	6	勇猛	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP
003	R	関羽	3	槍兵	9	8	勇猛、防柵、募兵	車輪の大号令(6)	範囲内の味方の槍兵の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行なう。	知力時間	横長大	SECRET

※1:撤退中の味方の中からランダムで1部隊

注目武将ピックアップ

【SR】 趙雲 イラスト:杉浦善夫



二つの特技を持ち、[illegible]と破格のスペックを誇る。「神速戦法」は消費士気が少なく、効果時間が長いので、一人で[illegible]ことも不可能ではない。[illegible]も持つので、常に前線で活[illegible]一時、武将使用率[illegible]ほどの人気を誇る。

【R】 姜維 イラスト:陸原一樹



武力・知力ともに高く、特技の[illegible]兵の効果もあって、戦線維持に貢献できる。計略の「挑発」は、範囲の広さと効果時間の長さで、[illegible]攻守の両方で頼れる計略だ。自身のスペックの高さと優秀な計略で、[illegible]デッキではコスト2の[illegible]武将となっている。

【C】 趙累 イラスト:飯田牧子



コスト1ながら武力3、知力6と優れた能力を誇る。計略の「忠義の援兵」は、単純に兵力を回復させる目的以外にも、兵力最大の状態で使えば、さらに兵力が上乗せされるためダメージ計略対策にもなる。ただし武力が上がるわけではないので、無茶なゴリ押しは禁物だ。

デッキ紹介

桃園デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】趙雲 (馬/2.5/武8・知8)	【R2】劉備 (槍/1.5/武4・知7)
【R】姜維 (槍/2/武7・知7)	【C】夏侯月姫 (槍/1/武2・知7)
【UC】趙累 (槍/1/武3・知6)	—

ダメージ計略に強い桃園デッキ!

【R2】劉備の「桃園の誓い」を全部隊にかけ、圧倒的な武力で敵を押しつぶすデッキだ。恐いのはダメージ計略と一騎討ちによる、1部隊撤退=全部隊撤退の図式。ダメージ計略対策としては【C】趙累の「忠義の援兵」が有効で、あらかじめ兵力最大の状態でかけておけば上乗せされた余剰兵力により、計略で撤退することはほとんど無くなる。問題は一騎討ちだが、武力が大幅に上がっているので「無双」は出やすいはず。落ち着いて臨もう。

また、「桃園の誓い」以外にも、突撃状態の敵騎兵を無理矢理引き寄せて迎撃を取ったり、足並みを崩す能力に長けた【R】姜維の「挑発」や、効果が長く続き攻守で高いせん滅力を発揮できる【SR】趙雲の「神速戦法」、敵主力武将を狙い撃ちできる【C】夏侯月姫の「落雷」などもそろっている。非常にバランスのいいデッキといえる。



魏単一デッキが多く、呉の弓兵主体のデッキが少ない現状では、かなりの力を発揮できる。また、「忠義の援兵」をかけていれば、この兵力! これで【R】周瑜の「赤壁の大火」も怖くない。「増援の法」とも相性が良く1回の攻勢で十分落城を狙える。

大徳デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】劉備 (槍/2/武6・知7)	【UC】趙累 (槍/1/武3・知6)
【R】趙雲 (槍/2/武8・知4)	【C】夏侯月姫 (槍/1/武2・知7)
【R】姜維 (槍/2/武7・知7)	

優れた計略がそろう万能デッキ

効果時間が延びた【SR】劉備の「[illegible]」をかけて攻め込むデッキ。英傑号[illegible]でも長めの効果時間を誇り、その範囲も全体強化の中では群を抜く広さ。「反計」の計略範囲外から容易に使うことができる頼れる計略だ。さらに、【R】龐統の「連環の計」が裏の選択肢として機能する。相手のデッキの枚数が少ない場合や、武力で劣ってしまう場合ではこちらを狙っていこう。要所で【C】趙累の「忠義の援兵」で回復すればまさに盤石。

ただし全武将が槍兵なので、槍撃のテクニックは必須。5体の槍兵を効率よく扱うのは非常に高いレベルのテクニックを要するが、使いこなせれば無類の強さを発揮するだろう。このテクニックをどこまで昇華させられるかがカギだ。デッキ的に「増援の法」との相性がいいので、兵法のレベルをできる限り上げたいところ。



もともと蜀の単一デッキとして、非常に高い完成度を誇っていた大徳デッキ。「2」になって【SR】劉備の元に新たに集ったのは、能力が向上した武将や優れた武将ばかり。「忠義の援兵」+「劉備の大徳」+「増援の法」のコンボは破壊力抜群!

八卦の陣法デッキ

変幻自在の大軍師デッキ

【SR】諸葛亮の「八卦の陣法」を主計略に据えたデッキ。敵に強力なダメージ計略を持った武将が居る場合には、「八卦の陣法」を【UC】張飛を含む二人にかければ、敵からの計略を受けない状態で攻め込める。敵に単体強化計略持ちの武将しか居ない場合や、全体強化されても武力で勝てる場合には、武力と兵力を回復させて攻め込める三人がけが有効だ。相手のデッキや状況に合わせて使い分けよう。なお、二人がけをした状態の【SR】趙雲で「神速戦法」を使えば、長時間高い武力で敵計略を受けることなく戦場を駆けられる。「挑発」なども効かないので、最大限の力を発揮できるだろう。

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】趙雲 (馬/2.5/武8・知8)	【R】姜維 (槍/2/武7・知7)
【UC】張飛 (槍/2/武8・知3)	【SR】諸葛亮 (槍/1.5/武3・知10)

武力上昇値の大きい号令持ちが敵に居る場合は、【R】姜維の「挑発」で敵の足並みを崩したり、「八卦の陣法」二人がけ状態の「神速戦法」で対応しよう。相手にもよるが、兵法は枚数の少なさをカバーしやすい「再起の法」か、極力撤退しない立ち回りができる「増援の法」も有効だ。



「こんなに弱いはずがない」と言われ続けた不遇の時代(三国志大戦1)から、「八卦の陣法」を武器に華麗な転身をとげた丞相。張飛のような高武力・低知力の武将も、二人がけなら計略対象外に。張飛が相手の槍先を消し、趙雲で連続突撃というのが基本。

武将カードリスト

カードNo	レア度	姓	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	戦器効果
呉021	UC	孫桓	1	槍兵	3	6	—	火計(7)	範囲内に居る敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉036	C	潘璋	1	槍兵	3	5	伏兵	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
呉001	C	闞沢	1	槍兵	2	6	伏兵	命がけの推挙(2)	自身を除く、戦場で最も武力の高い味方1部隊の知力を上げる(最高武力が2部隊以上居た場合、効果対象はランダム)。発動時に自身は撤退する。	知力時間	味方1部隊	SECRET
呉008	R	呉国太	1	槍兵	1	5	防柵、魅力	防柵小再建(3)	壊れた柵の中からいずれか一つを復活させる。	一瞬	消失した防柵	士気上昇UP
呉002	UC	韓当	1	弓兵	3	3	防柵	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	射程距離UP
呉007	C	呉景	1	弓兵	3	5	—	遠弓麻痺矢戦法(4)	自身の武力と射程距離が上がり、矢を当てている敵の移動速度を下げる。	知力時間	自身	最大兵力UP
呉010	SR	周姫	1	弓兵	2	8	魅力	戒めの炎(5)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)範囲内に居る敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉016	C	朱治	1	弓兵	2	6	—	再起の擁護者(4)	撤退中の味方を1部隊復活させる。さらに復活した部隊の武力を上げる。	知力時間	※1	最大兵力UP
呉029	R	大喬	1	弓兵	2	4	魅力	江東の大華(4)	範囲内に居る味方にかかっている、すべての計略による効果を消す。	一瞬	円形中	SECRET
呉030	UC	大喬	1	弓兵	2	6	魅力	遠弓の舞い(4)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自身を除くすべての味方の弓攻撃の射程を上げる。	撤退するまで	全面(舞)	士気上昇UP
呉005	C	虞翻	1	弓兵	1	7	防柵	火計(7)	範囲内に居る敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉009	SR	呉夫人	1	弓兵	1	8	防柵、魅力	賢母の助け(5)	範囲内に居る味方の武力と知力が上がる。	知力時間	前円形中	SECRET
呉017	R	小喬	1	歩兵	2	4	防柵、魅力	江東の小華(2)	自身を除く、戦場で最も武力の高い味方1部隊にかかっている、すべての計略による効果を消す。	一瞬	味方1部隊	SECRET
呉039	C	呂範	1	歩兵	2	7	伏兵	火計(7)	範囲内に居る敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉020	C	祖茂	1.5	騎兵	5	4	—	孫武の身代わり(3)	撤退中の呉軍の味方いずれか1部隊を復活させる。ただし効果が発動すると自身は撤退する。	一瞬	※1	伏兵耐性UP
呉006	UC	黄蓋	1.5	槍兵	6	4	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	伏兵耐性UP
呉033	C	陳武	1.5	槍兵	5	3	勇猛	漢の意地(4)	自身の武力が大幅に上がる。ただし効果が終わると撤退する。	知力時間	自身	SECRET
呉038	C	凌統	1.5	槍兵	5	4	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
呉041	UC	呂蒙	1.5	槍兵	5	5	—	呉下の阿蒙(5)	計略発動後、自身の武力が徐々に上昇していく。	知力時間	自身	伏兵耐性UP
呉042	R	魯粛	1.5	槍兵	4	8	防柵	同盟締結(2)	最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。	戦闘終了まで	士気ゲージ	SECRET
呉035	C	丁奉	1.5	弓兵	6	4	—	麻痺矢戦法(4)	自身の武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度を下げる。	知力時間	自身	射程UP
群雄英傑003	HE	孫権	1.5	弓兵	5	5	魅力	指揮(5)	範囲内に居る味方の武力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
呉014	C	朱桓	1.5	弓兵	5	6	—	火計(7)	範囲内に居る敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉024	R	孫権	1.5	弓兵	5	6	魅力	若き王の手腕(6)	範囲内に居る呉の味方すべての武力を上げる。	知力時間	横長大	計略時間UP、最大兵力UP
呉034	UC	程普	1.5	弓兵	5	5	防柵	遠弓戦法(4)	自身の武力が上がり、弓攻撃の射程距離が延びる。	知力時間	自身	弓防UP
呉015	UC	朱然	1.5	弓兵	4	7	防柵	防柵再建(6)	自軍の配置した、壊れたものを含むすべての防柵を復活させる	一瞬	全防柵	SECRET
呉025	UC	孫権	1.5	弓兵	4	6	防柵、魅力	守成の名君(4)	範囲内に居る敵の城攻撃力を下げる。	知力時間	自陣	SECRET
呉018	UC	小喬	1.5	歩兵	2	4	防柵、魅力	流星の儀式(5)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)敵城にダメージを与える。	一瞬	敵城	士気上昇UP
呉023	R	孫堅	2	騎兵	7	6	魅力	天啓の幻(7)	範囲内に居る味方の武力を大幅に上げる。ただし効果が終わると、効果があった部隊は撤退する。	知力時間	横長大	計略時間UP、最大兵力UP
呉027	R	孫策	2	騎兵	7	4	勇猛、魅力	小覇王の蛮勇(5)	自身の武力と移動速度が大幅に上がる。ただし効果が終わると撤退する。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP
呉011	R	周泰	2	槍兵	7	4	防柵	漢の意地(4)	自身の武力が大幅に上がる。ただし効果が終わると撤退する。	知力時間	自身	迎撃ダメージUP、攻撃力UP
呉028	R	孫策	2	槍兵	7	4	勇猛、魅力	雄飛の時(4)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が大幅に上がる。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP
呉037	R	陸遜	2	槍兵	5	9	防柵	夷陵の炎(7)	範囲内の敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉003	R	甘寧	2	弓兵	8	2	勇猛	双弓麻痺矢戦法(5)	自身の武力が上がり、2部隊に弓攻撃ができるようになり、矢を当てている敵の移動速度を下げる。	知力時間	自身	SECRET
呉032	R	太史慈	2	弓兵	8	4	勇猛	天衣無縫(6)	自身の武力が大幅に上がり、さらに知力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	射程距離UP
呉019	UC	徐盛	2	弓兵	7	7	防柵	麻痺矢戦法(4)	自身の武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度を下げる。	知力時間	自身	SECRET
呉013	R	周瑜	2	弓兵	6	9	伏兵、魅力	赤壁の大火(7)	範囲内の敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	計略ダメージUP、最大兵力UP
呉026	SR	孫策	2.5	騎兵	9	3	勇猛、魅力	小覇王の進撃(5)	武力、知力、移動速度、突撃ダメージが上がり、兵力が回復する。ただし効果が終わると撤退する。	知力時間	自身	SECRET
呉022	SR	孫堅	2.5	槍兵	8	7	勇猛、魅力	我が屍を越えよ(5)	範囲内に居る味方の武力を上げる。発動した直後、自身は撤退する。	知力時間	前円形中	SECRET
呉031	SR	太史慈	2.5	弓兵	9	4	勇猛	乱れ撃ち(4)	武力が上がり、射程内の敵部隊すべてに弓攻撃を行なう。	知力時間	自身	SECRET
呉004	UC	甘寧	2.5	弓兵	8	6	勇猛	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP
呉040	SR	呂蒙	2.5	弓兵	8	9	防柵	麻痺矢の大号令(7)	範囲内に居る味方弓兵の武力を上げ、矢を当てている敵の移動速度を下げる。	知力時間	横長大	SECRET
呉012	SR	周瑜	3	弓兵	8	10	伏兵、魅力	最期の業炎(4)	範囲内に居る敵に炎によるダメージを与える。ただし計略使用後、自身は撤退する。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET

※1:撤退中の味方の中からランダムで1部隊

注目武将ピックアップ

【R2】孫策　イラスト:Wolfina



武力と知力は普通だが、号令の「雄飛の刻」は反計されることなく発動できる優れた超絶強化だ。ため時間も短いので使いやすい。武力が大幅に上がり、効果が終わっても撤退しないので気軽に使っていける。呉軍のアタッカーとして非常に頼りになる存在だ。

【UC】孫桓　イラスト:青木 梨恵



槍兵では数少ない「火計」持ち。コスト1ながら武力3、知力6と優秀なスペックを誇り、前線で槍と「火計」のプレッシャーをかけられるのが強い。【R】周瑜などと組ませれば「火計」と「赤壁の大火」の二択を迫ることもでき、反計対策としても有効。その存在価値は高い。

【UC】韓当　イラスト:TOHRU



コスト1で武力3、知力3、特技「防柵」と非常に優秀な武将。「防柵」持ちの武将が多い呉だが、デッキに組み込んだ場合に総武力が低くなりがちだった。しかし、その問題も【UC】韓当の登場により解決。呉単デッキで武力の底上げをしたい場合には、うってつけの武将だ。

デッキ紹介

我屍（わがしかばね）デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】孫堅（槍/2.5/武8・知7）	【R2】孫権（弓/1.5/武5・知6）
【R2】孫策（槍/2/武7・知4）	【UC】韓当（弓/1/武3・知3）
【UC】孫桓（槍/1/武3・知6）	—

二つの号令と、超絶強化で力押し

弓兵2体、槍兵3体のデッキ。槍兵の動きが重要なデッキなので、操作は大変だが槍撃はしっかり出せるようにしたい。槍兵で敵にプレッシャーをかけつつ前線ラインを上げ、敵城付近で全体強化を使って攻城に臨もう。敵に反計持ちの武将が居ないなら、【SR】孫堅を最前線に配置し、撤退寸前まで敵と乱戦させてから「我が屍を越えよ」を使おう。捨て駒になる孫堅は、できる限りの働きをするように心掛けよう。もし反計持ちの武将が居た場合は、反計の範囲外から使うか「我が屍を越えよ」と【R】孫権の「若き王の手腕」で二択をかけよう。

孫堅以外は知力面で不安があるので、敵に高威力のダメージ計略持ちが居る場合は、部隊を分散させて被害を最小限に食い止めよう。兵法はこれまでの呉デッキと違い、「増援の法」か「呉軍の大攻勢」がお薦めだ。



孫堅、孫策の武闘派二人がデッキのカギ。二人が同時に撤退すると、残りの武将で戦線を支えるのはほぼ不可能。ダメージ計略や妨害計略に対して、二人同時に被害を被ることは避けよう。どちらか一人が残っていれば、勝利の道は残されている。

麻痺矢デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】呂蒙（弓/2.5/武8/知9）	【UC】韓当（弓/1/武3・知3）
【UC】徐盛（弓/2/武7・知7）	【C】虞翻（弓/1/武1・知7）
【C】祖茂（馬/1.5/武5・知4）	—

守りに守って機会をうかがえ

序盤は1枚の柵で堪え忍び、士気が貯まったら【SR】呂蒙の「麻痺矢の大号令」で攻め込むデッキ。攻め込む際は、できる限り敵城付近で号令を使おう。攻城役は【C】祖茂か、号令で武力を上げた【UC】韓当がお薦め。

攻城に成功し、城ゲージでリードしたら、さらに守りに重点を置いた立ち回りを心掛けよう。ただし、守りで号令を使う際は十分に敵を引き付けて、しっかりせん滅できる位置で使おう。逃げられてしまっては士気の無駄使いになってしまうからだ。

単体の超絶強化を止めたい場合や、敵一部隊を止めれば攻城が入る状況では、【UC】徐盛の「麻痺矢戦法」が頼りになる。兵法は「連環の法」が望ましく、マスターしたらぜひ外伝に「再建」を付けたい。弓兵が多いデッキは攻めと守りのタイミングが重要なので、経験を積んで大局眼を磨こう。



弓兵がたくさん居るが、適当に弓を撃っているだけでは、すぐに逃げられてしまい1部隊も撃破できない。キー武将や武力の低い部隊を集中砲火で一気に倒そう。1部隊減るだけで、号令を使われた際のプレッシャーは激減するのだ。

流星デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【R2】孫策（槍/2/武7・知4）	【UC】小喬（歩/1.5/武2・知4）
【R】周瑜（弓/2/武6・知9）	【UC】孫桓（槍/1/武3・知6）
【UC】孫権（弓/1.5/武4・知6）	—

妻を、義妹を守り切れ！

【UC】小喬のため計略「流星の儀式」で城ダメージを与え、そのアドバンテージを守り切るのが基本戦術。「流星の儀式」を準備するタイミングには注意が必要で、準備開始後に火計を使える状態が最も望ましく、最低でも【UC】孫権の「守成の名君」か【R2】孫策の「雄飛の刻」が使える状態にしよう。士気5の状態で「流星の儀式」をため始めても、敵が士気を使って攻勢に出たら防ぎ切れないからだ。

兵法は「連環の法」との相性が良く、マスターした状態かつ外伝に「再建」が付いているとより有利に試合を運べるだろう。どうしても「流星の儀式」分の士気差は生まれてしまうので、士気差を利用した敵の攻勢は兵法でカバーする必要がある。兵法を使うタイミングとしては、士気差を無くすためにも敵が必要士気の多い計略を使って攻め込んできた時が望ましい。



「流星の儀式」の準備を開始した後に士気が残っていなければ、たとえ城ダメージを与えても号令計略で一気に全滅に追い込まれてしまう。「赤壁の大火」が使える状態まで我慢し、相手がまとまって進軍してきたら一気に焼き払えるようにしたい。

武将カードリスト

カードNo	レア度	姓	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	戦器効果
[illegible]	C	侯成	1	騎兵	4	1	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	C	牛輔	1	騎兵	3	3	—	卑屈な急襲(3)	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	知力時間	自身	移動速度UP
[illegible]	C	臧覇	1	騎兵	3	4	勇猛	火事場の馬鹿力(4)	自身の武力が上がる。その効果は自軍の城ゲージが少ないほど大きい。	知力時間	自身	弓兵防御UP
[illegible]	UC	董白	1	騎兵	2	5	魅力	退路遮断(2)	範囲内に居る敵を自城へ戻れなくする。	知力時間	前円形中	SECRET
[illegible]	C	蔡瑁	1	騎兵	1	8	防柵	封印の計(3)	範囲内に居る敵の計略を使用不能にする。	知力時間	前円形中	SECRET
[illegible]	C	眭固	1	弓兵	3	4	—	卑屈な急襲(3)	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	SR	蔡文姫	1	弓兵	2	7	魅力	望郷の歌(5)	範囲内に居る敵の兵力を徐々に減らす。この効果は相手が城に入ることで消滅する。また効果中は自軍の城にダメージを受ける。	知力時間	円形中	最大兵力UP、士気上昇UP
[illegible]	UC	李儒	1	弓兵	1	8	防柵	暗殺の毒(4)	範囲内に居る敵の兵力を徐々に減らす。この効果は相手が城に入ることで消滅する。	知力時間	前円形中	計略時間UP
[illegible]	UC	鄒	1	歩兵	2	7	伏兵、魅力	堕落の舞い(5)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)両軍の士気ゲージ最大値が下がる。	撤退するまで	全面(舞)	SECRET
[illegible]	UC	閻行	1.5	騎兵	6	4	—	蚩尤の如く(4)	自身の武力と移動速度が上がる。さらに計略効果中、突撃状態を続けることにより、武力が上昇していく。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	R	馬岱	1.5	騎兵	6	5	—	不屈の忠義(3)	兵力が回復する。	一瞬	自身	槍兵防御UP
[illegible]	C	韓遂	1.5	騎兵	5	6	—	反逆の狼煙(4)	自身の武力が大幅に上がる。発動時、戦場に居る自軍の部隊どれか1部隊が撤退する。撤退する部隊がいない場合は効果が低い。	知力時間	自身	移動速度UP
[illegible]	C	馬玩	1.5	騎兵	5	5	—	火事場の馬鹿力(4)	自身の武力が上がる。その効果は自軍の城ゲージが少ないほど大きい。	知力時間	自身	突撃ダメージUP
[illegible]	UC	馬騰	1.5	騎兵	5	5	勇猛、魅力	西方の乱(4)	撤退中の味方を1部隊復活させる。さらに復活した部隊の移動速度を上げ、武力を大幅に上げる。ただし効果が終わるとその部隊は撤退する。	知力時間	※1	SECRET
[illegible]	SR	呂姫	1.5	騎兵	5	3	勇猛、魅力	天下無双·改(5)	自身の武力が大幅に上がる。さらに兵力が回復し、移動速度が上がる。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP
[illegible]	R	王異	1.5	騎兵	4	5	防柵、魅力	金城鉄壁(4)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自軍の城ゲージが回復する。	一瞬	自城	移動速度UP
[illegible]	R	賈詡	1.5	騎兵	4	8	伏兵	虚誘掩殺の計(5)	範囲内の味方の武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	知力時間	前円形中	SECRET
[illegible]	C	李傕&郭汜	1.5	弓兵	6	2	—	卑屈な急襲(3)	武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	UC	陳宮	1.5	弓兵	4	7	防柵	破滅的な献策(3)	自身を除く、戦場で最も武力の高い味方1部隊の武力を上げる(最高武力が2部隊以上居た場合、効果対象はランダム)。ただし効果中は自軍の城にダメージを受ける。	知力時間	味方1部隊	最大兵力UP
[illegible]	SR	貂蝉	1.5	弓兵	2	5	魅力	傾国の舞い(7)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)敵城にダメージ与え続ける。	撤退するまで	敵城(舞)	SECRET
[illegible]	R	華雄	2	騎兵	8	4	勇猛	悪鬼の暴剣(3)	武力が大幅に上がる。ただし効果中は自軍の城にダメージを受ける。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	UC	高順	2	騎兵	8	2	—	陥陣営(3)	武力と城攻撃力と防柵攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。上昇する武力は、自軍の城ゲージが少ないほど大きい。	知力時間	自身	突撃ダメージUP
[illegible]	UC	龐徳	2	騎兵	8	3	—	猪突猛進(3)	武力と移動速度が大幅に上がる。ただし発動時に部隊が向いている方向に、強制的に移動する。	知力時間	自身	移動速度UP
[illegible]	R	張遼	2	騎兵	7	6	—	人馬一体(3)	武力と移動速度が上がり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	SR	董卓	2	騎兵	7	7	魅力	暴虐なる覇道(5)	範囲内に居る味方の武力と移動速度を上げる。ただし効果中は、効果を受けている部隊が多いほど自軍の城にダメージを受ける。	知力時間	横長大	突撃ダメージUP、
[illegible]	R	馬超	2.5	騎兵	9	5	勇猛	全軍突撃(7)	範囲内に居る味方の騎兵すべての武力と移動速度と突撃ダメージを上げる。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]	R	董卓	2.5	騎兵	8	7	魅力	人馬の大号令(7)	範囲内に居る味方の騎兵の武力と移動速度を上げる。さらに、効果中は槍の迎撃ダメージを受けなくなる。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]	R	呂布	2.5	弓兵	10	2	勇猛	飛将の神弓(4)	自身を除き、戦場に居るすべての味方を撤退させるが、その撤退した部隊の武力が大きいほど、武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに射程距離が上がり弓攻撃を当てている敵の移動力を下げる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	SR	呂布	3	騎兵	10	2	勇猛	赤兎咆哮(4)	武力と移動速度が大幅に上がる。ただし発動時に部隊が向いている方向へ強制的に移動する。	知力時間	自身	勇猛効果UP、最大兵力UP

※1 撤退中の味方の中からランダムで1部隊

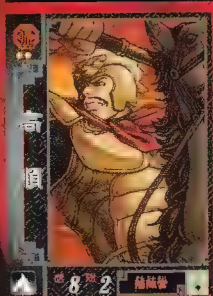
注目武将ピックアップ

【UC】閻行　イラスト:原 友和



特技こそ持たないが、武力6、知力4と1.5コストの中では優秀なスペックを誇る。「蚩尤の如く」は「神速戦法」の上位版といってもよく、突撃状態を維持している間は武力が上がり続ける。使い勝手が良いので、士気4以下の単体計略の中では最強クラスだ。

【UC】高順　イラスト:ファントム



コスト2での最高武力8を誇るが、特技が無く、知力も低いので伏兵や敵から受ける計略には弱い。しかし、計略「陥陣営」は、攻城ダメージが上がる上に、自軍の城ダメージが多いほど武力が上がる。【SR】董卓との相性が良いので、デッキに組み込まれることが多い。

【UC】馬騰　イラスト:三好 載克



武力と知力はコストなりだが、特技に「勇猛」と「魅力」を持ち、計略「西方の乱」の優秀さが認知され台頭してきた武将だ。効果終了後に撤退するとはいえ、復活した武将は超絶強化並の効果を発揮するので、非常に頼りになる。消費士気が少ないのもポイント。

デッキ紹介

全突デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【R2】馬超(馬/2.5/武9・知5)	【UC】馬騰(馬/1.5/武5・知5)
【SR】呂姫(馬/1.5/武5・知3)	【C】蔡邕(馬/1/武1・知8)
【UC】閻行(馬/1.5/武6・知4)	—

ただひたすら突撃あるのみ！

【R2】馬超の「全軍突撃」を最大限に生かすために騎馬だけで組んだデッキ。馬超以外の武力はそれほど高くないので、しっかりと突撃を意識していこう。伏兵探しは知力が高い【C】蔡邕がうってつけだが、【SR】呂姫以外は知力10の伏兵を踏んでも撤退しないので、序盤から積極的に攻められる。士気がたまってからは「全軍突撃」で敵のせん滅を狙いたい。基本的には相手を自陣に引き込んだ状況など、確実に敵をせん滅できる状態で使おう。

敵に槍兵が多い場合は、「全軍突撃」が機能しにくいので、呂姫の「天下無双・改」や【UC】馬騰の「西方の乱」で対処しよう。「西方の乱」を使う場合は、わざと【UC】閻行などを撤退させておくといった戦術も有効だ。敵に何かしら計略を撃たれると不利になる場面では、蔡邕の「封印の計」で機能させないようにしよう。



相手の自城付近で「全軍突撃」を発動しても、もぐり乱戦や自城突撃を駆使されると最大の効果は期待できない。相手が帰城できない位置で発動してこそ、高いせん滅力を発揮できることを覚えておこう。

暴虐デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】董卓(馬/2/武7・知7)	【UC】董白(馬/1/武2・知5)
【R】張遼(馬/2/武7・知6)	【C】臧覇(馬/1/武3・知4)
【UC】高順(馬/2/武8・知2)	—

序盤から「暴虐」で仕掛けろ！

【SR】董卓の「暴虐なる覇道」（以下暴虐）で敵をせん滅するデッキ。「魅力」持ちが二人居るので、消費士気9の「暴虐」を序盤から使える。士気5以下の計略で「暴虐」に対抗できる計略はほとんど無いので、敵陣内に深く侵入した状態で発動すればそのまま攻城まで狙えるだろう。中盤以降に使うなら敵を帰城させない【UC】董白の「退路遮断」との組み合わせが強力だ。

ただし、デッキに騎兵しか居ないので攻城ダメージが低く、「暴虐」による自城へのダメージを取り返せないことも多い。そんなときに生きてくるのが、【UC】高順の「陥陣営」だ。自身の城攻撃力が上がり、自城ゲージが少ないほど武力が上がるので、積極的に狙っていこう。城ゲージでリードしている場合は、士気コストの軽い【R】張遼の「人馬一体」や【C】臧覇の「火事場の馬鹿力」を使って防ごう。



攻勢に出る時間を増やせる「増援の法」との相性が良いのだが、相手はこちらのデッキを見てから、「連環の法」にしている可能性もある。その裏をかいて「速軍の法」で対抗すれば兵法の効果はほぼ相殺できる。後は元通り有利な状況となるのだ。

混勢デッキ紹介

鄒暴虐デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】董卓(馬/2/武7・知7)	【UC】劉備(槍/1.5/武5・知5)
【UC】高順(馬/2/武8・知2)	【UC】鄒(歩兵/1/武2・知7)
【UC】張郃(槍/1.5/武6・知5)	—

三人の魅力持ちを生かして、開幕から「暴虐」で仕掛けられる。「暴虐」の士気がたまるまでは無理した行動をとらず、士気が4たまったぐらいから攻め上がろう。平地なら槍兵を楯にしての端攻めが有効だ。敵城付近まで侵入したら「暴虐」を使おう。「増援の法」も合わせて使うと、より強力な攻めを展開できる。

開幕で落城できなかった場合は、【UC】鄒の「堕落の舞」で敵の最大士気を減らそう。敵の最大士気が6になるので、「暴虐」に対抗できる計略はほとんど使えなくなるはずだ。

大風業炎デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】周瑜(弓/3/武8・知10)	【C】周倉(槍/1/武3・知1)
【R】孫堅(馬/2/武7・知6)	【C】張宝(歩/1/武3・知7)
【UC】孫桓(槍/1/武3・知6)	—

【C】張宝の「大風」で天候を変え、【SR】周瑜の「最期の業炎」や孫桓の「火計」の威力上昇＆消費士気コストダウンを図るデッキだ。「大風」を使うタイミングは、すぐに「最期の業炎」を使える士気5がたまった時点が望ましい。敵が両火計を警戒して部隊を分散してきたなら、こちらは全部隊で集中的に各個撃破しよう。兵種的に城攻撃力が高いので、スキあらば【R】孫堅の「天啓の幻」で全体強化し、大量の城ダメージを狙おう。その際、カウンターを警戒するなら周瑜は効果範囲に入れないようにしよう。

田豊反計デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【R】張郃(槍/2/武7・知5)	【R】楽進(馬/1/武4・知3)
【R】田豊(歩/1.5/武4・知9)	【R】荀彧(弓/1/武1・知9)
【UC】劉備(槍/1.5/武5・知5)	【UC】程昱(槍/1/武1・知7)

効果終了後に士気が上昇する【R】田豊の「隙無き攻勢」をかけて攻め込み、敵が対抗策として消費士気の多い計略を使った際に【R】荀彧か【UC】程昱で反計できれば、そのまま武力が勝っている状態で攻城を狙おう。反計できなくても、【UC】劉備の「迅速な転進」で帰城すれば、仕切り直しになるが、こちらは士気が上昇するので、士気差ができて以後有利に戦える。帰城せずに押し切りたい場合は【R】張郃の「刹那の粘り」の出番。劉備と反計持ちの武将は撤退させないよう気を付けよう。

馬鹿連環デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【R】龐統(槍/1/武1・知9)	【UC】法正(槍/1.5/武4・知8)
【R】馬超(馬/2/武・知3)	【C】夏侯月姫(槍/1/武2・知7)
【C】張任(弓/1.5/武6・知6)	【C】劉表(弓/1/武1・知7)

俗に言う「馬鹿連環デッキ」の一つ。狙いは敵に【C】劉表の「指鹿為馬の計」をかけて大幅に知力を下げ、【R】龐統の「連環の計」を決めることだ。敵の移動速度を長時間下げることができ、相手がこちらの陣地に踏み込んだくらいの位置で敵全部隊にかけられれば勝ったも同然。

状況次第では敵の主力に「指鹿為馬の計」をかけ、【C】夏侯月姫の「落雷」で撃破したり、「連環の計」で敵の主力を止め、【UC】法正の「挑発」で残りの部隊を引き寄せて敵城までの道を作るといった戦術も必要だ。

武将カードリスト

カードNo	レア度	姓	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	戦器効果
[illegible]	UC	於夫羅	1	[illegible]	3	3	—	多勢の攻め(4)	武力が上がる。その効果は戦場に居る味方部隊の数が多いほど大きい。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	SR	甄洛	1	弓兵	2	5	魅力	浄化の計(3)	範囲内に居る味方すべてにかかっている、敵の計略による効果を消す。	一瞬	円形中	SECRET
[illegible]	UC	袁術	1	弓兵	1	4	防柵、募兵	偽帝の勅命(3)	戦場で最も武力の大きい味方1部隊の武力を上げるが、その部隊は兵力が徐々に減っていく。	知力時間	※1	SECRET
[illegible]	C	沮授	1	弓兵	1	9	防柵	封印の計(3)	範囲内に居る敵すべての計略を使用不能にする。	知力時間	前円形中	最大兵力UP
[illegible]	C	許攸	1	[illegible]	3	6	連計	香車戦法(2)	移動速度が上がる。ただし効果中は強制的に前進する。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	C	逢紀	1	[illegible]	3	7	—	自爆(3)	範囲内に居るすべての敵に炎によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。効果発動後、自身は撤退する。	一瞬	円形中	SECRET
[illegible]	UC	田豊	1	[illegible]	2	8	伏兵	水計(7)	範囲内に居るすべての敵に水によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前横長	最大兵力UP
[illegible]	UC	麹義	1	[illegible]	3	3	—	多勢の攻め(4)	武力が上がる。その効果は戦場に居る味方部隊の数が多いほど大きい。	知力時間	自身	迎撃ダメージUP
[illegible]	C	高覧	1	[illegible]	3	3	—	一番槍(3)	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)	知力時間	自身	弓兵防御UP
[illegible]	R	陳琳	1	[illegible]	2	8	—	檄文(3)	範囲内に居るすべての敵が自身に向かってくる。	知力時間	円形中	SECRET
[illegible]	C	審配	1	歩兵	2	7	防柵	外堀決壊(6)	自城前に居るすべての敵に水によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	自城前	SECRET
[illegible]	UC	紀霊	1.5	[illegible]	6	4	募兵	多勢の攻め(4)	武力が上がる。その効果は戦場に居る味方部隊の数が多いほど大きい。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	R	袁紹	1.5	[illegible]	5	5	魅力、募兵	栄光の大号令(6)	範囲内に居る味方すべての武力を上げる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。	知力時間	横長大	計略時間UP、最大兵力UP
[illegible]	UC	張勲	1.5	[illegible]	5	2	募兵	大量生産(4)	撤退中の味方の攻城兵をすべて復活させる。さらに復活した部隊の移動速度を上げる。	知力時間	全体	歩兵防御UP
[illegible]	C	蹋頓	1.5	弓兵	6	3	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	UC	淳于瓊	1.5	[illegible]	6	3	募兵	烏巣の断末魔(4)	武力が上がる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。効果中に自身が撤退すると、自軍の士気がすべて無くなる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	UC	張郃	1.5	[illegible]	6	5	—	一番槍(3)	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	SR	袁紹	1.5	[illegible]	5	5	魅力、募兵	大兵力の大爆進(6)	範囲内に居る味方すべての武力を上げる。その効果は対象となる部隊の数が多いほど大きい。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]	UC	劉備	1.5	[illegible]	5	5	復活、魅力	迅速な転進(3)	範囲内に居るすべての味方を、一瞬で帰城させる。	一瞬	円形中	SECRET
[illegible]	R	田豊	1.5	歩兵	4	9	伏兵	隙無き攻勢(5)	範囲内に居る味方すべての武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)	知力時間	前円形中	計略範囲UP
[illegible]	R	顔良	2	騎兵	8	3	勇猛	先陣の誉れ(5)	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)。	知力時間	自身	突撃ダメージUP
[illegible]	R	文醜	2	騎兵	8	3	勇猛	士気旺盛(4)	武力が上がる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。	知力時間	自身	突撃ダメージUP

※1:最も武力の大きい部隊の中からランダムで1部隊

注目武将ピックアップ&デッキ紹介

【SR】袁紹 イラスト:島本 和彦



各勢力に頼れるコスト1武将が増え、袁軍絡みで6枚以上のデッキを構築しやすくなった。枚数の多いデッキで真価を発揮する【SR】袁紹の「大兵力の大爆進」は、速効性で【R】袁紹の「栄光の大号令」より優れており、自身も槍兵で「募兵」持ちと使いやすくなっている。

【SR】甄洛 イラスト:masaki



[illegible]は全体的に知力が低く計略に弱いという弱点を持つが、【SR】甄洛の計略が「浄化の計」に変更されたことによって、「連環の計」などの妨害計略を恐れず進軍できるようになった。警戒すべき計略が減るので、【C】沮授の「封印の計」に割く士気も少なくなるのだ。

【R】田豊 イラスト:RARE ENGINE



前作からの変更点が無く、「隙無き攻勢」の性能は健在。爆発力は低いが、5〜6枚のデッキで全員にかければ総武力上昇はそれなりのものとなり、士気の効率が非常に良い。ほかの勢力との混成デッキでも使いやすい上、効果時間切れを気にせず安全な場所で使える点も魅力だ。

隙無き大爆進デッキ

一瞬の爆発力にかけろ！

[illegible]武力共に低いものの、全員に「隙無き[illegible]」[illegible]た状態の武力は、守りに徹するには十[illegible]盤は「隙無き攻勢」を中心に、槍兵で[illegible]つつ防衛。士気がたまったら「隙無き攻[illegible]線を押し上げ、敵城付近に着いたら味方[illegible]に入れた「大兵力の大爆進」で一気に押し[illegible]に「隙無き攻勢」を使えば、超絶強化[illegible]値を得られるぞ。

主力となる【SR】袁紹、【UC】劉備、【UC】蹋頓は知力が高くないため、計略に対する弱さはあるが、【SR】甄洛の「浄化の計」で敵の妨害計略は無効化できる。このおかげで、【C】沮授の「封印の計」はダメージ計略や強化系計略を持つ武将のみに使えばいいので、運用がかなり楽になっているのも強みだ。

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】袁紹 (槍/1.5/武5・知5)	【UC】蹋頓 (弓/1.5/武6・知3)
【R】田豊 (歩/1.5/武4・知9)	【SR】甄洛 (弓/1/武2・知5)
【UC】劉備 (槍/1.5/武5・知5)	【C】沮授 (弓/1/武1・武9)



全部隊に「大兵力の大爆進」をかければ、ほかの英傑号令を上回る武力上昇値に。効果時間は短めなので、攻める際は敵城付近で使いたい。敵のダメージ計略などを「封印」できれば完璧だ！

武将カードリスト

カードNo	レア度	姓	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略の解説	効果時間	効果範囲	戦器効果
他001	C	阿会喃	1	騎兵	3	1	復活	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
他012	C	周倉	1	槍兵	3	1	復活	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	迎撃ダメージUP
他020	C	董荼那	1	弓兵	3	1	復活	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
他003	UC	王允	1	弓兵	2	8	—	連環の小計(5)	範囲内に居る敵すべての移動速度を下げる。	知力時間	前円形中	最大兵力UP
他011	R	司馬徽	1	弓兵	1	8	—	師の教え(3)	範囲内に居る味方すべての知力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
他025	C	劉表	1	弓兵	1	7	防柵、魅力	指鹿為馬の計(3)	範囲内に居る敵すべての知力を下げる。	知力時間	前円形中	最大兵力UP
他006	C	金環三結	1	象兵	3	1	復活	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
他019	C	張梁	1	歩兵	5	1	—	黄巾の群れ(3)	自身の兵力が回復する。	一瞬	自身	歩兵防御UP
他018	C	張宝	1	歩兵	3	7	—	大風(3)	天候が大風になる。大風時は炎系の計略のダメージが増加する。さらに炎系の計略の必要士気が下がる。	知力長時間	特殊(場)	移動速度UP
他016	SR	張角	1	歩兵	2	8	魅力	太平要術(6)	撤退中の味方すべてを復活させる。	一瞬	全体	最大兵力UP
他002	R	于吉	1	歩兵	1	8	伏兵	降雨(3)	天候が雨になる。雨天時は炎系の計略のダメージが減少して、水・雷系のダメージが増加する。さらに水・雷系の計略の必要士気が下がる。	知力長時間	特殊(場)	SECRET
他007	R	献帝	1	歩兵	1	5	防柵、魅力	勅命(4)	戦場で最も武力の大きい味方1部隊の武力を大幅に上げる。	知力時間	※1	計略時間UP
他008	UC	公孫瓚	1.5	騎兵	5	5	魅力、募兵	白馬陣(4)	範囲内に居る味方すべての移動速度を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
他027	UC	盧植	1.5	騎兵	3	8	防柵	師の教え(3)	範囲内に居る味方すべての知力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
他009	UC	皇甫嵩	1.5	槍兵	5	5	—	賊軍討伐令(5)	範囲内に居る味方すべての武力を上げる。その効果は戦場に居る敵部隊の数が多いほど大きい。	知力時間	横長大	計略時間UP
他017	C	張任	1.5	弓兵	6	6	伏兵	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
他024	C	孟優	1.5	象兵	6	2	—	象の休息(3)	自身の兵力が回復する。	一瞬	自身	SECRET
他014	C	帯来洞主	1.5	象兵	5	3	復活	はじき戦法(3)	自身の武力と移動速度と、弾き飛ばす距離が上がる。	知力短時間	自身	SECRET
他015	UC	朶思大王	1.5	象兵	5	6	伏兵	毒泉の計(4)	範囲内に居る敵のうち、最も武力の大きな1部隊の武力を下げ、徐々にダメージを与える。ダメージの効果はその部隊が敵城に入ることで消滅する。	知力時間	前円形中	回復速度UP、最大兵力UP
他021	UC	忙牙長	1.5	象兵	5	2	勇猛	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	回復速度UP、最大兵力UP
他004	C	鄂煥	1.5	歩兵	7	2	勇猛	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
他005	SR	華佗	1.5	歩兵	6	8	—	神医(5)	範囲内に居る味方すべての武力を上げ、敵から受けている計略の効果を消す。	知力時間	前円形中	SECRET
他022	UC	木鹿大王	2	象兵	8	1	勇猛	はじき戦法(3)	自身の武力と移動速度と、弾き飛ばす距離が上がる。	知力短時間	自身	SECRET
他013	R	祝融	2	象兵	7	3	魅力	巨象猛進(3)	武力と移動速度が上がる。ただし発動時に部隊が向いている方向へ、強制的に移動する。	知力時間	自身	SECRET
他010	R	兀突骨	2.5	象兵	9	1	—	猛進の大号令(5)	範囲内に居る味方すべての武力と移動速度を上げる。ただし発動時に部隊が向いている方向へ、強制的に移動する。	知力時間	円形中	SECRET
他023	SR	孟獲	2.5	象兵	6	2	復活、復活、復活	南蛮王の大号令(5)	範囲内に居る他勢力の味方すべての武力を上げる。	知力時間	横長大	SECRET
他026	SR	呂布	3	騎兵	10	1	勇猛	天下無双(6)	自身の武力が大幅に上がる。さらに兵力が回復し、移動速度が上がる。	知力時間	自身	突撃ダメージUP、移動速度UP

※1:最も武力の大きい部隊の中からランダムで1部隊。

注目武将ピックアップ&デッキ紹介



【C】帯来洞主　イラスト:山本 章史

計略の「はじき戦法」は、敵を自軍攻城エリアから弾き出したり、「反計」持ちなど厄介な武将を遠ざけるほか、すり抜け攻城を狙いつつ妨害に来た敵を弾き飛ばすなど、さまざまな使い方が考えられる。【R】姜維などの「挑発」で迎撃を取った騎兵を弾き飛ばし、再度迎撃を取ることも可能だ。



【C】金環三結　イラスト:池田 宗隆

【C】帯来洞主と同じく復活の特技を持ち、コスト1なのでデッキに入れやすい。機動力を活かして先陣を切り、伏兵探しや敵のかく乱をしつつ撤退すれば、たとえ自軍が劣勢になってもそのころには復活してくれる。とりあえず端から攻城に向かわせ、おとり役として使い捨てるのもいいだろう。

呂布ワラデッキ

撤退を恐れず攻め続けろ!

武力10騎兵の【SR】呂布を軸に、復活の特技を持つ武将を加えたワラワラデッキ。【SR】呂布に隠れがちだが、【C】阿会喃の突撃や、【C】金環三結の弾き飛ばし&すり抜け攻城によるかく乱も、十分な戦力になる。復活を活かし、【SR】呂布以外は撤退を恐れずワラワラと波状攻撃をかけるのが基本だ。敵の守りが手薄なポイントを見付けたら、【SR】呂布を向かわせてこじ開け、攻城につなごう。

ただし、恐ろしいことに【C】劉表以外は知力が1なので、妨害・ダメージ計略をまともに受けると負けが見えてくる。劉表の「指鹿為馬の計」だけが頼りだが、ここぞというときや【SR】呂布がピンチのときに「天下無双」を使うだけの士気も残したいため、計略を警戒し過ぎて乱発しないよう注意。

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】呂布(馬/3/武10・知1)	【C】周倉(槍/1/武3・知1)
【C】阿会喃(馬/1/武3・知1)	【C】張梁(歩/1/武5・知1)
【C】金環三結(象/1/武3・知1)	【C】劉表(弓/1/武1・知7)



「天下無双」を使った呂布は超強力。だが、槍兵の迎撃や敵の計略には弱いので注意。敵の計略には「指鹿為馬の計」の先がけが基本だが、味方をおとりに無駄撃ちさせられれば士気面で楽になる。



白熱のダンスゲーム、超新星と化して復活！



1998年に登場し、一大ムーブメントを築いたリズムアクションゲームが、装いも新たに大復活！　色褪せない魅力と多彩なモード、そして怒とうの新曲を引っ提げて、進化した「DDR」としてアーケードに衝撃を刻み込む！　この超新星、避けて通ることはできないぞ!!

Text：田渕 健康、飛鳥



DanceDanceRevolution SuperNOVA

DanceDanceRevolution SuperNOVA
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーション
■操作方法　：フットパネル
■発 売 日　：7月稼働予定
■使用基板　：—

ステップを踏んでリズムを刻め！

ルールは簡単！　画面下から流れてくる矢印に合わせて、足でフットパネルを踏むだけ！　だれでも簡単にダンサブルなプレイを楽しめるのだ！

大量かつ多彩な新楽曲群！

本作のために用意された楽曲は実に300曲以上！　アーケード版DDR[illegible]曲は117曲と、この夏だけでは遊び尽くせない大ボリューム！

各種新モード追加！

今作から搭載された対戦システム"BATTLE"モードをはじめとし、成績を記録できるおなじみe-AMUSEMENT PASSにも完全対応！



足さばきが
すべてを決める！



2003年に発売された『EXTREME』から3年、ファンが待ちわびた『DDR』完全新作が、圧倒的ボリュームでゲームセンターに帰ってくる！　ファンが気になる新曲はもちろん、「ノンストップ」や「チャレンジ」などのコースプレイも多彩！　完全新曲ではないが、ⅡDXやポップン、ギタドラといったBEMANIシリーズで人気を博したナンバーも、数多く収録されているのも見逃せない！　家庭用の『FESTIVAL』、『STRIKE』収録曲も多数移植されているので、「家じゃ満足にダブルプレイできなかったよ……」という御仁も、アーケードで存分に飛び跳ねよう！



ビーマニシリーズの
人気曲も続々登場！



初心者歓迎！

Let's Party! DDR!!



筋金入りのDDRっ子はプレイするのは当然の義務として、「初めてプレイする！」という人にこそ率先して気軽にコインを入れてもらいたい！　この楽しさ、体感しないと損だよ！

STEP1 選べるプレイ形態は4種類！

メインとなるのは一人用で遊べる「SINGLE」プレイ。二人で同時に楽しむなら「VERSUS」プレイを選ぼう。一人で八つのフットパネルを使って遊びたいなら「DOUBLE」プレイ。残るもう一つが、今回初めて追加された「BATTLE」プレイ。対戦用に用意されたプレイなので、二人いないと遊べないぞ。友達を誘って、まずは選んでみてはいかが!?



コインを投入したらこの画面に。状況に応じて遊びたいプレイを選択しよう！



「DOUBLE」には専用の譜面が用意されており、パネル全体を使って踊れる！

STEP2 難易度のカテゴリーとモードを選べ！

今回は、曲を選択する前に「チュートリアル」、「イージー」、「ミディアム」「ディフィカルト」、四つの難易度を選択できる。難易度ごとにセットされている曲が違うぞ。



特定の曲がメドレーになった「ノンストップ」、「チャレンジ」も選ぶことができる。

STEP3 曲とオプションを設定！



曲順は左右ボタンで順列を変えることができるぞ。

プレイ形態と難易度を決定したら曲選択！　フットパネルを押すことで譜面難易度の変更、曲選択時に決定ボタン押しっぱなしでオプション画面に入れる。曲を決めたら、後はゲージがゼロにならないように踊るだけ！

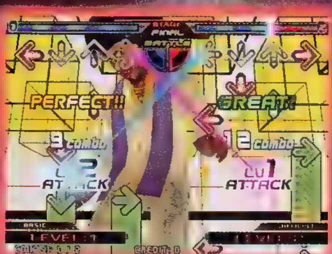
新登場！　対戦専用モード

BATTLE MODE

『SuperNOVA』の最大のウリであるBATTLE MODE。ライバルとのタイマン勝負で、ダンス魂をぶつけ合え！君のステップは勝利を刻むことができるかな!?

コンボをつなげて相手を攻撃！対戦のルールとは!?

BATTLE MODEでは、ステップを的確に踏んでいき、画面上部に表示されているバトルゲージを相手側に押しやっていくのが目的となる。ステップを踏んでコンボをつなげていくと「アタックメーター」が上昇し、ゲージがたまると相手にオジャマエフェクトを発生させることができるのだ。



画面上部にある青と赤のゲージが、どちらが優勢かを示すバトルゲージ。中央部にあるのがアタックメーターだ。

相手を邪魔してミスらせろ！多彩な攻撃方法！

コンボをつなげるにしたがって、アタックメーターが上昇し、より高いレベルの攻撃を送ることが可能！　攻撃の種類は、突然矢印が消えてしまったり、ステップゾーンの付近で矢印が加速したりと、多様にして多彩！　バトルモードではオプション変更は無効だが、途中でのゲームオーバーも無いぞ。



矢印の密度が濃くなると、とてもじゃないとさばききれない!?　相手の攻撃レベルが高くなってきたら要注意！



攻撃を受けているときはアタックゲージを貯めやすいので、逆転のチャンスでもあるのだ。災い転じて福と成せ！



ナットクの超ボリュームアップ！総収録曲数301曲！

本作の収録曲を紹介すると共に、BEMANIシリーズのコンポーザーからのコメントも掲載だ！

本作は右に記載したとおり、新曲をはじめシリーズの継続曲やBEMANIシリーズ移植曲、家庭用シリーズからの移植曲などボリュームは前作『EXTREME』に引けを取らない。そんな中、今回は「コナミオリジナル楽曲」と「BEMANIシリーズ移植曲」の新曲をすべて紹介。特に「BEMANIシリーズはプレイするけどDDRシリーズはプレイしたことが無いよ」という人は「BEMANIシリーズ移植曲」のカテゴリで知っている曲を探してみると、すんなりとプレイできるはずだ。稼働前にチェックしておこう！



新規BEMANI曲 15曲
BEMANIシリーズDDR初登場曲 25曲
家庭用DDRシリーズ移植曲 58曲
新規ライセンス曲 全19曲
DDRシリーズ継続曲 184曲

オリジナルの新曲はすべて踏みごたえ抜群！



ほかのBEMANIシリーズでもプレイヤーの心をがっちりつかむTËЯRAの新曲、"華爛漫 -Flowers-"。フットパネル上で華麗に踊って咲き乱れろ！



アルバム「BeForU II」に収録されている"PEACE(^^)v"が登場するぞ。ほかにもアルバム曲は収録されているので、予習しておこう！

オリジナルの新曲は、踏みごたえ抜群の曲ばかり。難度も幅広く設定されているので「やりたいけど難しいから」ということは無いぞ。「今までの曲は全部クリアした」なんていう超上級者は、"Fascinnation MAXX"、"Healing D-Vision"、"CHAOS"などを死ぬ気でプレイしてみてほしい（笑）。

NAOKI's comment

"CHAOS"はDDRのゲーム性を強く意識した曲。その名のごとく「混沌」を表現している。執拗に曲が止まる……。そしてシーケンスが止まらず流れるのは何時なのか分からなくなる……。普通ならばこの曲は一度プレイすればやる気が失せると思う。だが、この曲こそが「SuperNOVA」のディープコアな要素、新しいチャレンジ部分を楽曲で担っている。DE-SIRE retunes as NAOKI



CHAOS

今作の最難関楽曲といえる"CHAOS"。とにかく半端なプレイでは歯が立たない。足に自信のあるプレイヤーは挑戦してみてはいかがかな？

コナミオリジナル楽曲（新曲）
楽曲名／アーティスト名（国内版表記）
Fly away ／ ChiyoTia
INNOCENCE OF SILENCE ／ ... NRG Factory
Flow ／ Scotty D. revisits U1
Flow (True Style) ／ Scotty D. revisits U1
My Only Shining Star ／ NAOKI feat. Becky Lucinda
Star Gate Heaven ／ SySF. feat. Donna Burke
Fascination MAXX ／ 100-200-400
HONEY♂PUNCH ／ 小坂りゆ
PEACE（^^）v ／ BeForU
Morning Glory ／ BeForU
SEDUCTION（Vocal Remix）／ NC feat. NRG Factory
Baby's Tears ／ MIKI ROBERTS
CHAOS ／ DE-SIRE retunes
Healing-D-Vision ／ DE-STRAD
TRUE♥LOVE ／ jun feat. Schanita
華爛漫 -Flowers- ／ T Ë Я R A

上記のオリジナル新曲群は、バラエティが豊富で何回プレイしても面白い曲がそろっている少数精鋭。中には手強い楽曲がいくつかあるが、キミはクリアすることができるかな!? また、右のライセンス曲一覧を見てもらえば分かるように、一般のダンスミュージックも多数収録されているぞ。

新規ライセンス楽曲（新曲）	
	楽曲名／アーティスト名（国内版表記）
EMI原盤使用楽曲	CENTERFOLD (130BPM move it remix) ／ CAPTAIN JACK
	LONG TRAIN RUNNIN' ／ X-TREME
	MODERN GIRL ／ SHEENA EASTON
	A LOVE LIKE THIS ／ PANDORA
	LOVE AT FIRST SIGHT (Twin Masterplan Mix) ／ KYLIE MINOGUE
	MR.DABADA (Groove Wonder Remix) ／ CARLOS JEAN
	TOXIC (FT Company Edit) ／ HELEN
	WHAT A WONDERFUL WORLD ／ BEATBOX vs DJ MIKO
	GOLDEN SKY ／ SMILE.dk
	GIRL IN A DAYDREAM ／ PANDORA
	DOESN'T REALLY MATTER ／ JANET JACKSON
	SURRENDER (YOUR LOVE) ／ JAVINE
	DA CAPO ／ ACE OF BASE
	WOOKIE WOOKIE ／ MACHOMAN
カバー制作曲（コナミ原盤）	La Bamba ／ LH MUSIC CREATION
	I' ll Make Love To You ／ LH MUSIC CREATION
	FEELS JUST LIKE IT SHOULD ／ LH MUSIC CREATION
	GIVE ME UP ／ LH MUSIC CREATION
	JERK IT OUT ／ CAESARS

他シリーズのユーザーもDANCE！移植曲は盛りだくさん！

本作は、他のBEMANIシリーズからも数多く楽曲を移植しており、今回移植された楽曲は、それぞれのシリーズで人気を博していた曲たちだ。

ⅡDXからは爆発的な人気を誇った"RED ZONE"を中心に、"Xepher"や"No.13"などが移植され、ポップンからは、こちらも高い人気を誇る"男々道"や"カゲロウ"に加え、"怒れる大きな白い馬"といった異色な曲もあるぞ。ギタドラからは、"Dragon Blade"や"チカラ"といった楽曲が収録されている。

これらの楽曲がDDRというステージでどう生かされているのか、ぜひプレイして自分の目で確かめてみよう！

Tatsh's comment

今回、DDRの復活の際に移植曲として収録されること、すごくうれしく思ってます！　もちろんこの曲はⅡDXのゲーム性を強く意識して作ったのですが、DDRでもⅡDXと同じように楽しく遊んでいただけるとかなりうれしいです。ぜひともプレイしてみてください！



Xepher

出典元『HAPPY SKY』でも人気を博した"Xepher"。指先ではなく足で奏でる"Xepher"は、一体どんな世界を見せてくれるのだろう。

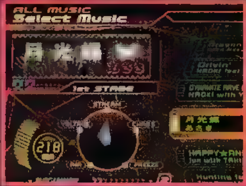
あさき's comment

DDR復活おめでとうございます。やっぱり良質なゲームは残っていくものですね。

そんな名作に"月光蝶"を収録していただけるということで、大層光栄な感じです。

この曲がどんな感じでプレイされるのか楽しみです。ていうか！　ぽこぽこポッポコを足でやると足音みたいになりますね！　某タラの子の足音みたいな趣（しかも猛ダッシュ）が感じられて、一人で！　だい！　大興奮です!!!!!!!

と一人でいろいろ脱いだり履いたりしていたら、そこスルーされてたので担当スタッフを呪うことが決定しました。速過ぎますって！　とか正論言うから呪い倍。



月光蝶

氏の代表曲の一曲"月光蝶"は、ビジュアルロック系のノリをかもし出したギターサウンドと歌声が特徴。ギタドラでは高難度曲だったがDDRではどうだろうか？

Des-ROW's comment

この曲は、本気に大好きで、次DDRに入れてもらえるときはぜひロングヴァージョンで入れてほしいんだぜ。

男気あふれるこの音をガツリコンとゴリゴリ全開で踏んでほしいって感じだぜ、今度どんなもんか外に見に行ってみるのが楽しみだぜ！　うへへ。



男々道

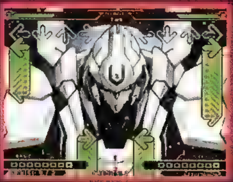
カの入ったボーカルとラップが印象的な"男々道"。ポップン同様激しくたたきならす……もとい踏み鳴らす楽曲になっているのだろうか？　譜面が楽しみだ。

ライセンス曲群

ライセンス楽曲は今回も健在で、もちろん新曲も収録されている。まずは楽曲セレクトを一周させてみて、聞き覚えのあるものからプレイしてみよう。バリバリのダンスナンバーも多数収録されているので、ぜひこちらも注目だ。

フロアに立つ日がやってきた！

稼働ももう間近になり、前作『EXTREME』で体を慣らしているプレイヤーも多いんじゃないかな？　次号では既存の楽曲をドドンと公開するので楽しみにしていてほしい。また、『SuperNOVA』で初めてDDRを体験するほかのBEMANIシリーズユーザーは、この機にまずは新たな一歩を踏み出してもらいたい。さぁ、キミがDDRという華やかなステージに立つのももうすぐだ！



出典元の機種ではクリアできる曲でも、DDRではどうかな……!?

BEMANIシリーズ移植曲
楽曲名／アーティスト名（国内版表記）
AA／D.J.Amuro
RED ZONE／Tatsh & NAOKI
HAPPY☆ANGEL／jun with TAHIRIH
Xepher／Tatsh
Dragon Blade／Kozo Nakamura
CURUS／D-crew
夢幻ノ光／TËЯRA
紅色／[illegible]
月光蝶／あさき
この子の七つのお祝いに／あさき

BEMANIシリーズ移植曲
楽曲名／アーティスト名（国内版表記）
MOON／dj TAKA feat.Erika
No.13／TAKA respect for J.S.B
男々道／Des-ROW・組
カゲロウ／Des-ROW・組スペシャル[illegible]
チカラ／BeForU
Under the Sky／[illegible]
rainbow rainbow／Ryu☆
CENTAUR／Jimmy Weckl
TIERRA BUENA／WILMA DEOLIVEIRA
Ska Ska No.3／[illegible]
怒れる大きな白い馬／Morning Blue Dragon
murmur twins／[illegible]
Quick Master／act deft
CAN'T STOP FALLIN' LOVE -super euro version-／NAOKI with Y&Co.
DYNAMITE RAVE -super euro version-／NAOKI with Y&Co.

ⅡDXシリーズやポップンシリーズ、そしてギタドラシリーズをプレイしているBEMANIユーザーにはおなじみの人気曲が名を連ねており、特に今回コメントをいただいているTatsh氏、あさき氏、Des-ROW氏の楽曲は、ファンにはうれしい移植だろう。ここまで豪華な夢の競演が行なわれるのもDDRならではといえる。BEMANIシリーズのユーザーでDDRをプレイしたことが無い人には、まずこのカテゴリーから選曲することをオススメしよう。

また、懐かしの「ParaPara Paradise」に収録されていた"CAN'T STOP FALLIN' LOVE-super euro version-"や、"DYNAMITE RAVE-super euro version-"といった楽曲も収録されている。古くからのユーザーも要注目だ。

飛鳥's impression

今回リストに掲載した曲はどれもアツイものばかり。未経験の人にとってはDDRをプレイするよいきっかけになると思います。筐体の前に立つのは最初恥ずかしいかも知れませんが、スタートすれば楽しくて恥ずかしさも吹っ飛びます。ぜひ未経験の人もプレイしてくださいね。

今回の収録曲ではCAPTAIN JACKという名前にうれしくなりました。古参プレイヤーにはなじみ深い彼らですが、残念ながら昨年ボーカルのFranky Gee氏が亡くなってしまいました。彼らの曲をプレイすることで、ご冥福をお祈りしたいと思います。

NAOKIが送るDDR対談コーナー！

REVOLUTION & EVOLUTION



DDRをはじめBEMANIシリーズのサウンドプロデューサーであるNAOKI氏が、DDRに関わるクリエイターを招いてトークを繰り広げるこのコーナー。記念すべき第1回目は、DDRシリーズの産みの親の一人でもあり、BEMANIシリーズを統括指揮する大田良彦氏をお招きしました！

DDRの第2ステージ そこにある希望と願望

NAOKI ファーストステージということで、祝ザビーマニプロダクションの[illegible]、いかがなもんですかね。大田エグゼクティブプロデューサーをゲストにお迎えしましたっ！ パチパチパチパチ。2006年、DDRが『SuperNOVA』というタイトルをぶら下げて、約3年ぶりに復活することになりましたね。ちなみに僕はこの3年間のブランクを、[illegible]ベンチを暖めてました（笑）。

大田 ほんと、ここまでいろいろなことがあったよな。



大田 良彦

BEMANIシリーズを統括するプロデューサー。もちろんDDRの制作にも初代から関わる人物。氏が居なければ今のBEMANIシリーズは無いといえる。



NAOKI

BEMANIシリーズのサウンドプロデューサー。DDRは初代から制作に参画している。ソロアーティストでもあり、全BEMANIシリーズで人気を博しているTЁRRAのメンバーでもある。

復活を待ち望み、[illegible]熱いエールをくれたファンの方々、ありがとうございます！

NAOKI まずはですね、なぜ『SuperNOVA』というタイトルを引っさげてアーケードでDDRを復活させたのか、大ボスからインフォメーションお願いしまーす。

大田 前作の『EXTREME』で一回休もうかって話になったんだよね。

NAOKI 脇目もふらず走り続けたので、見えていたものも見えなくなっていたところがあったんじゃないかな……と。ちょっとここらでいったん休まないと……という空気が漠然とあったんですよね。

大田 あのときはユーザーも作り手もちょっといっぱいいっぱいになっちゃった部分があったんだよね。

NAOKI 確かに。『DDRMAX2』制作中に、このまま作り続けて進化していけるのかな？ と感じて、『EXTREME』の時にいったん休止しようとしようという話になったんですよね？

大田 そうそう、周り見ずに走ってきたからね。『EXTREME』の時に、しっかりと集大成版を作って、一回休もうと……決意したんですよ。

NAOKI 当時をリアルに思い出します……。

大田 『EXTREME』リリース後、時が経つほどに、僕が思っていた以上にユーザーもスタッフもジレンマを感じる人がすごく増えてきたなと思える状況を感じてて、いつか復活させなきゃ……という思いが胸中を騒がせていたのですよ。個人的には5年後くらいに作ろうって言ってたんだけどね。ユーザー側からの要望が世界規模で臨界点を越えちゃったんで、もう作ろうっ〜て。『SuperNOVA』って超新星って意味だけど、この超・新・星って、すべて今回のDDRのテーマに当てはまってるんだよ。

NAOKI そうですね。その『SuperNOVA』という巨大過ぎるテーマに沿って制作に挑んだわけですが……。僕としてはDDRの第2ステージのスタートということで、今回の復活までにさまざまなBEMANIシリーズで制作に携ってきた経験を生かし、今まで得てきたものをすべてぶち込むような想いと、復活を祝うカーニバルというかお祭りというか、そういう感じで『SuperNOVA』を捉えてましたね。大田さんとしてはこの第2ステージ、どこに向かって行こうと思ったはります？

大田 何かね、『SuperNOVA』でもちょっぴり思ったのが、ゲーム性変えたらどうなるのかなって。まあ最終的な結論としては「変えちゃダメなんだ」なんだけど。でも、今のものはキープしながらも遊びの幅を少しでも広げられる。ちょっとしたことが面白いっていう要素って絶対あるんじゃないかなって思うんだよね。

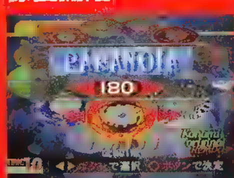
NAOKI そういう要素を何らか探して、これや〜と思うモノがあれば、今後の第2ステージに向けて取り入れていきたいと。

大田 そう、少しずつ遊び方を広げて、気付いたらもっと面白くなってたらいいなと。それに『SuperNOVA』の良いところは、初の世界統一仕様なんだよね。世界にネットワークを広げ、日本だけでなく世界中のDDRを愛する

EVOLUTION of the DDR

ここではDDRシリーズの深い歴史を簡単に紹介しよう。ここを読めば、古くからのプレイヤーはシリーズを振り返り懐かしくなること間違いナシだ。知らないプレイヤーは、『SuperNOVA』の予備知識として読んでおこう！

1998年9月
DanceDanceRevolution 稼働開始





DDRの歴史はここから始まった。既存のダンスミュージックなどが多数収録されていたこともあり、く音楽ファン、ダンスファンなどをも巻き込んでゲームセンターに鮮烈なデビューを果たす。

1999年1月～2000年8月
DanceDanceRevolution 2ndMIX
DanceDanceRevolution 3rdMIX
DanceDanceRevolution 4thMIX



初代「DDR」稼働後、約4カ月で次作「2nd」が稼働。この短い期間での続編と、大幅に増加した収録曲がファンの期待を高め、TVニュースや一般誌でも大きく取り上げられ、大ブームに。現在では定着したが、インターネットランキングが初登場したのもこの辺り。

“日本のBEMANI”を引っ張っていたDDRが“世界のBEMANI”を引っ張る

ユーザーと垣根を越えた対戦を実現させて、世界規模のコミュニケーションに発展させたい。

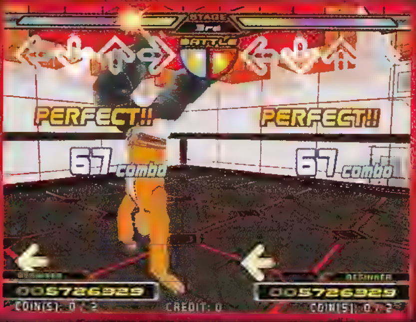
NAOKI　それは今までのBEMANIシリーズでは無かったことですよね。ぜひともDDRの第2ステージで実現、そして成功させて、さらにはほかのBEMANIシリーズにもそういうことができればごっつうスゴイですね。

大田　そうそう。当時“日本のBEMANI”をDDRが引っ張っていたように、これからは“世界のBEMANI”にDDRが引っ張ってくれることに期待したい。

NAOKI　そのセリフ、胸にギュイーンと来ましたっ！　実現したら超かっちょええっすよね。マジな話、この間アメリカに行った時にその可能性は十分秘めているんじゃないかなっ、て本気で思いました。

新たな挑戦 制作者の苦悩と喜び

NAOKI　当初、今作では古くからDDRをプレイしてくれているユーザーには、何らか物議を醸し出したいなと思ったんですよ。「こんなもんDDRちゃうやろ」と（爆）。同名のシリーズで続編を継続的に出していると「昔の方が良かった」って言う人が居ますよね。そこにターゲットをしぼって、EVOLUTION（進化）な感じで創りたい気持ちはヤマヤマなんですが……。シリーズ続編を長く続けられる作品ってそう多くは無いし、それはそれでスゴイことであって。でもREVOLUTION（革命）も必要やし……、と。制作者の悩みどころっちゅうヤツです（苦笑）。最終的にはシリーズの根幹を残しながらも、それをうまく時流に合わせ、今のBEMANIユーザーがDDRをやったときに「あ、面白いやん」っていう感じをサウンドの側面でクリエイトしたいと思い、今回の収録楽曲に至ったちゅう感じです。そんな思いで制作していたんですが、大田さんはその辺りをどういう風に捉えてます？



大田　確かにREVOLUTION & EVOLUTIONは大切な部分とは思うけどね。マジな話、今回の場合は第1のターゲットとして、今でもプレイしてくれているユーザーを満足させる商品を作らなければいけないって思った次第。じゃないと、本末転倒になっちゃうからね。ところで今回のバトルモードとかどう思う？

NAOKI　僕はDDRの新たなエンタテインメントの一つとして、面白いかなと思ってます。アミューズメントスポットのヨコを通り過ぎる人たちが、「ちょっとやってみよ」ってコイン入れてもらって、このモードを選んだときに、面白いと思わせる要素があるかなって思いましたね。ほかのBEMANIシリーズのユーザーもプレイしてもらえれば「面白いや～ん」って思ってもらえるようなBEMANIの一つになる予感もしましたね。

大田　今回のバトルモードは、下手な人とうまい人がバトルして、下手な人が勝つかもしれないっていう要素が入っているのがごっつDDRらしいんだよね。互いに競いながらも、ホントは仲がいいっていうのがDDRの世界でもっと表現できたら良いよね。

NAOKI　仲良くプレイできるっちゅうのは永遠のキーワードの一つですね。ゲームは真剣勝負という楽しみ方もあるけれど、案外忘れがちな？　仲良く・ほのぼのプレイできるっていうのは重要な部分かもしれないです。

大田　理想としては、DDRの筐体の上でワイワイはしゃぐっていうのがいいよね。

NAOKI　それは望む光景ですね。でもクリエイターの立場としていざ創り出すと、上級者の反応が気になって、どうしても彼らの方向いて考えちゃうんですよね（笑）。

大田　いや、それもありだよ。自分を鍛えてどんどん極めていくプレイヤーに対して目標値を提案していくのはすごく重要。だけどゲームっていろんな遊び方があるじゃない。僕もそうだけど、すごい簡単なモードで遊んで「あぁ面白かった」って満足して帰るのも、それはその人の遊び方なんだよね。

NAOKI　ごもっともです。これは我々胸に深く受け止めておきます。日々、クリエイターのブラックホールの罠にハマってます（爆）。

大田　まぁまぁ、一人でも多くの方々にDDRの面白さをもっともっと感じてもらえたら、我々としてはそれ以上うれしいことは無いからね。今後もよろしく頼むよ（笑）。

NAOKI　今回のDDR復活によって、ほかのBEMANIシリーズにも良き影響や刺激を個人的に与えた～いなんて、思ってたりするんですよ。これからは以前よりも強くbeatmania IIDX、ポップンミュージック、ギタドラとも共存共栄していきたいですね。リスペクトし合って。

大田　ユーザーもそうだし、クリエイトしている我々もそうだけど、並行に進むのではなく、しっかりクロス（交わる）していけたらいいよね。

NAOKI　ページ数の関係でぼちぼちヤバイので、まとめタイムに入りたいと思います（笑）。音楽シミュレーションゲームってもともとの宿命か、商業音楽文化の持つ表向きの華やかさみたいなものが、自然にあると思うんです。これが案外BEMANIのキーだったり（爆）。大田さんはエンタテインメント精神が常にMAXになっている方だと思うので、すごくマッチしてはると思うんです。言い過ぎましたか……スンマセン（爆）。とどめに言わせていただくと、BEMANIシリーズがここまで続いてるのは、そんなプレイボーイな大田さんが居たからだと、僕は思ってますよ。

大田　おっと、身内のホメ殺しは寒いっすよ（笑）。まあ今日はNAOKIの部屋……じゃなかった『Revolution & Evolution』に呼んでいただいてありがとうございました（笑）。で、お持ち帰りなプレゼントは無いの？

NAOKI　ゴージャスな六本木の夜を、アルカディアからプレゼントしていただけるそうで～す（笑）。

（6月8日　コナミデジタルエンタテインメント本社　六本木にて）

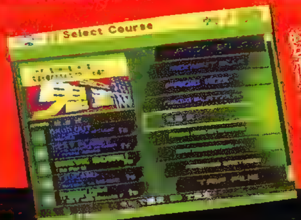
2001年3月～2002年3月
DanceDanceRevolution 5thMIX DDRMAX DDRMAX2



成熟期を迎えたDDRシリーズだったが、「DDR MAX」では新たな試みが満載。ゲームシステムではフリーズアロー（踏みっぱなしの矢印）が登場し、収録曲は今までのものをほぼ一新。その変わりに復活曲という形でユーザーにアンケートを実施。まさに新しいDDRが幕を開けた。「DDR MAX2」では鬼譜面が追加されバラエティがさらに豊富に。

2002年12月
DanceDanceRevolution EXTREME

DDRシリーズの集大成として制作された『EXTREME』。タイトル発表と同時に開発の一時中断も発表され、プレイヤーの間では惜しむ声が多かったが、BEMANIシリーズからの移植曲も多く、収録曲は過去最高。集大成としてシリーズの最後を飾った。



過去のシリーズが全て詰め込まれている圧倒的ボリュームが魅力

そして 2006年7月……、
DanceDanceRevolution SuperNOVA

稼働予定！

『EXTREME』の休止宣言から約3年、突如発表された最新作『SuperNOVA』。新曲はもちろん、BEMANIシリーズの移植曲もパワーアップ。しかしそれよりも“シリーズ復活”の事実そのものがファンにとっては最もうれしいのではないだろうか。DDRの新たな歴史が、ここから始まる！

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2005-2006

フランス、ドイツが加わり 21チームとなった 新たな『ヨーロピアンクラブス』

先月号でもお伝えしたとおり、『WCCF』のニューバージョン『ヨーロピアンクラブス2005-2006』がついに発表となった。今回は、公開された新カード10枚に加えて、プレイインプレッションと特殊実況などの情報をお届けしよう。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年夏稼働予定
■使用基板：NAOMI2



トレーディングカードを使ったサッカーゲームとして人気を博した『WCCF』。イタリアのセリエAから始まり『ヨーロピアンクラブス 2004-2005（以下04-05）』ではイングランド、スペイン、オランダのリーグが加わった。

先日、新バージョンである『ヨーロピアンクラブス 2005-2006（以下05-06）』が発表となった。まず目に付くのが一変した筐体の色。『05-06』では濃いブルーがイメージカラーとして使用されている。もちろん選手カードも総入れ替えされた。今回は選手カードと併せ、インプレッションなどもお伝えするぞ。

『2005-2006』に登場する 新カード画像10枚を一挙に公開!

発表に併せ、10チーム10選手のカード画像が公開となった。今回初めてカード化された選手も居れば、『セリエA 2002-2003』から復活した選手も居るぞ。キミのお気に入りの選手は見つかったかな？

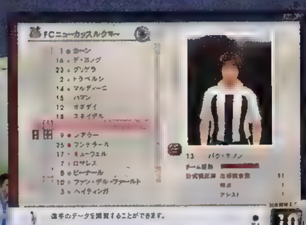


パク・チソン
Ji-Sung PARK
マンチェスターユナイテッド　MF

ケガ人が相次いだマンUの貴重な戦力としてユーティリティー性を発揮。サイドでも中央でも光る選手だ。

■カードインプレッション
パラメーター的にはOFFとSTAが1ずつ上がり、DEFとPOWが下がってより攻撃的な選手になった。ゲーム画面では髪型がロングになり、実物に似ているのがポイント!?





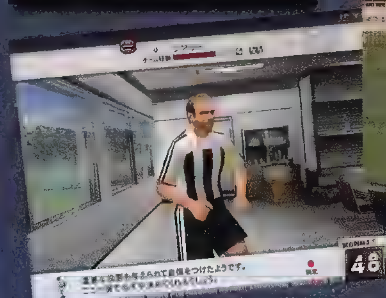
ウイングでもセンターハーフでも任せられる万能型MF。DEFとPOWが下がっているので、攻撃的なポジションの方が向いている出そう。サブとしても重宝されそうだ。



アラン・シアラー
Alan SHEARER
ニューカッスル　FW

昨季限りで惜しまれつつ引退した、抜群の決定力を誇るイングランドを代表するストライカーだ。

■カードインプレッション
一見するとパラメーターが低いように感じるだろうが、使用感は○。とにかくシュート精度が非常に高いので、頼れるパワー型ストライカーとして活躍が期待できる。





長年、エースとして君臨してきたニューカッスルのシンボル。決定力は高いがSTAの数値が低いので、1試合フルで出場させるのは厳しいかもしれない。

ヨーロッパの強豪国が参戦決定!

『05-06』に登場するクラブチームは6カ国、21チーム。まずイタリアはウディネーゼが復活！　そしてイングランドからは、オーウェン擁するニューカッスル・ユナイテッドが参戦する。オランダの3チームに変化は無いが、スペインはデポルティボに代わりヴィジャレアルとベティスが追加された。これらに加え、新たにドイツから1チームとフランスの3チームが登場するぞ！

イタリア	ユベントス	スペイン	FCバルセロナ
	A.C.ミラン		ヴィジャレアル
	インテル		ベティス
	ウディネーゼ		ヴァレンシア
	ASローマ	オランダ	PSVアイントホーフェン
イングランド	チェルシー		アヤックス
	アーセナル		フェイエノールト
	マンチェスター・ユナイテッド	フランス	リヨン
	リバプール		マルセイユ
	ニューカッスル・ユナイテッド		パリ・サンジェルマン
ドイツ	バイエルン・ミュンヘン		



小さくて見にくいかも知れないが、トップ下の黄色のジャージを着た選手は……。



今回、カード画像は公開できなかったが、ヴィジャレアルの司令塔、リケルメのようだ。彼の能力値はどうなるのだろうか？

試合中のお楽しみ 特殊実況も増えてます

『WCCF』では假野剛彦氏による実況も楽しみの一つ。特に、特殊なプレイをしたときや、決まった選手がゴールした瞬間に発せられる特殊実況は、わざわざ探すプレイヤーも居るほど。ここでは『05-06』で使われる特殊実況の一部を紹介するぞ。

- ロックスター！
- セビリアのクラック！
- ワンタッチ・ストライカー！
- グアへ！
- マラドーナの再来！

シルバン・ビルトール
Sylvain WILTORD
リヨン　FW



アーセナルに在籍経験のある快足FW。WGやCF、STなどをこなすユーティリティ性を持ち合わせる。

■カードインプレッション

足の速さを生かし、右WGとして起用するのが定石だが、CFとしても十分機能する。チーム経験値がたまれば、抜群のタイミングでDFの裏に飛び出しゴールを決めてくれる。



クラス・ヤン・フンテラール
Klaas Jan HUNTELAAR
アヤックス　FW



1月からアヤックスに加入、精細を欠くチームに光明をもたらした昨季の得点王。オランダ代表に選ばれなかったことが論争を招いたほどの注目株。

■カードインプレッション

得点力だけでなく、チャンスメイクにも長けている印象。POWとSPEがかなり高いため、単独でゴールを陥れることもある。



ファビアン・バルテズ
Fabien BARTHEZ
マルセイユ　GK



'98にフランスが世界一になったときのGK。8年後の現在でもフランス代表としてプレイしている。

■カードインプレッション

DEFの数値が17と、GKとしては心許ないように感じるかも知れないが、セービングの能力は高い。安心してゴールを任せられる。また、SPEの数値が高いのも魅力。



オリバー・カーン
Oliver KAHN
バイエルンミュンヘン　GK



2002年W杯のMVPに輝いた、世界的GK。1対1での強さや冷静な判断力、強烈なキャプテンシーで、最後尾からチームを引っ張る。

■カードインプレッション

パラメーター以上の活躍が期待できる。セーブ能力、PK戦での獅子奮迅ぶりは、『WCCF』のGKでもトップクラスに位置するだろう。



パオロ・マルディーニ
Paolo MALDINI
A.C.ミラン　DF



負傷にたたられたか、パラメーターはDEF、TEC以外総じてダウン。しかしセンターバックとしてはまだまだトップクラスの選手だ。

■カードインプレッション

最終ラインを任せられる屈指のDFであることに変わりはない。ただしSTAダウンにより、サイドバックとしての起用は難しくなりそうだ。



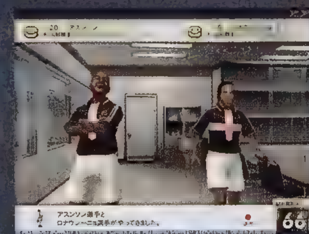
マルコス・アスンソン
Marcos ASSUNCAO
ベティス　MF



初代『WCCF』ではローマに在籍していた、フリーキックのスペシャリスト。移籍したベティスで復活のカード化。

■カードインプレッション

攻守共に活躍が期待できるCH。能力値は、ローマ時代からDEFが下がりTECが2上がるなど若干攻撃的に変化している。DHとしてだけでなくOHとして起用してもいいだろう。



ビンチェンツォ・イアクィンタ
Vincenzo IAQUINTA
ウディネーゼ　FW



イタリア代表チームにも名を連ねるパワフルなアタッカー。高い身長を生かしたヘディングだけでなく、足下の器用さも併せ持つ。

■カードインプレッション

OFF、STA、SPEの数値が軒並みアップ。白カードのFWの中ではトップクラスの決定力を誇る。数値は上がっているが、足の速さに難ありか？



ロナウジーニョ
RONALDINHO
FCバルセロナ　FW



言わずと知れた、「ブラジルの真珠」。現在の世界最高選手と、だれもが認めるファンタジスタ。

■カードインプレッション

第一印象は「よりFWらしくなった」。能力値だけを見ると、スタミナが1増えただけだが、決定力がアップしているように感じた。これまで以上に前線で活躍してくれるだろう。



「05-06」を実際にプレしてみて……

一足お先に ゲームインプレッション

ここでは『05-06』を実際にプレイしてみた感想をお届けする。まずゲームシステム面で見ると大きな変更点は見あたらない。『04-05』をプレイしていた人であれば違和感無く遊べるだろう。次に選手の動きについて。『04-05』の初期のような、左サイド一辺倒という印象は無い。また、あくまで個人的な印象レベルであるが、中央突破の成功率が少し上がった印象を受けた。しかし、今後の調整によって選手の動きは変わる可能性がある。その点については来月以降お伝えしていく。（※このインプレッションは6月上旬の開発バージョンを元にして作成されています）





ほんの少しではあるが、中央突破がやりやすくなった印象を受けた。CFの人選に変化が出そうだ。



マネージメント画面やコミュニケーション画面に変更した部分は見受けられなかった。



コミュニケーションはこれまで同様の三択方式。一番下が2ランクアップするのは変わっていない⁉



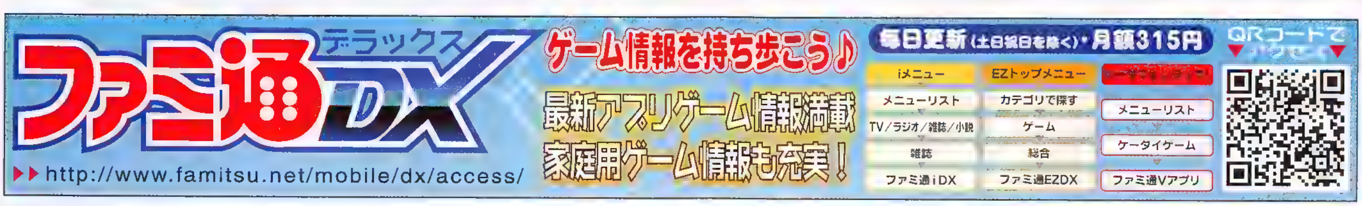












eb! enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

燃えるような熱さで、梅雨の湿気を熱気

闘劇魂 Vol.3

2006年5月3~5日に行なわれた対戦格闘ゲームの祭典「闘劇'06FINAL」。この模様をギッシリ詰め込んだ"闘劇魂Vol.3"がこの夏に発売決定! もちろん、最新対戦格闘ゲームの情報も盛りだくさんの内容でお届け!!

2006年7月14日 発売予定

予価1,280円(+税)

特別付録:DVD VIDEO



闘劇'06の熱気、空気感、情熱をそのまま本に詰め込みました

©SEGA

二冊連続刊行!!

『2』からのプレイヤーもこの一冊で参戦OK!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.31

三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得

操作方法やゲームシステムの説明はもちろん、すべての武将カードの解説、計略の使い方など、基本情報をガッツリと紹介。『三国志大戦2』を始める上で必要な知識は、この一冊でオールOKだ。





絶賛発売中!!

定価1,200円(税込)

©SEGA,2006

さらなる強さを手に入れたいプレイヤーに贈る

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.34

三国志大戦2 遊戯指南書

勝利をつかみ取る実戦的攻略満載の　価格未定

待望の二冊目は8月ごろ発売予定!!

ARCADIA EXTRAの購入方法は190ページにて!

に変えるアルカディア編集部の攻略本!!

闘劇'06タイトル特濃リポートを掲載!!

1日目

北斗の拳
（セガ）

鉄拳5 DARK RESURRECTION
（ナムコ）

Virtua Fighter4 Final Tuned
（セガ）

2日目

THE KING OF FIGHTERS XI
（SNKプレイモア／セガ）

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
（SNKプレイモア／セガ）

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
（カプコン）

3日目

MELTY BLOOD Act Cadenza
（エコールソフトウェア）

ネオジオ バトルコロシアム
（SNKプレイモア／セガ）

GUILTY GEAR XX SLASH
（アークシステムワークス／セガ）

闘劇魂おなじみ超豪華付録DVD!!

DVD VIDEO

●副音声付ベストバウト
闘劇'06で行なわれたトッププレイヤー同士の対戦を、解説付きで収録。タイトルに精通していなくても楽しめる内容だ！

●思考の極地
"Vol.1"、"Vol.2"で大好評を得たこのコンテンツはもちろん収録。達人たちが何を考えて試合をしているのか!? プレイの裏側に迫る！

バーチャジャンキー必携の勝利への手引書!!

Virtua Fighter 5

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.35

Virtua Fighter5 WhiteBook

2006年夏発売予定

予価 1,619円（+税）

特別付録：DVD VIDEO

アーケードシーンにいつも衝撃を与え続けてきた『バーチャファイター』シリーズの最新作"5"がついに稼働開始!! 最初に押さえておきたい新システムや全キャラの技表などの情報が満載!!



特別付録

DVD VIDEO

稼働直後にも関わらず、トッププレイヤーたちが繰り広げる超上級対戦模様を大ボリュームでお届け!!

ガンダムファンのみならず、格闘ゲーマーも巻き込んだ待望の新作!!



enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.33

機動戦士ガンダム SEED DESTINY

―― 連合vs.Z.A.F.T.II 攻略ガイド ――

至高のチームバトル対戦アクションである前作に、さらなる改良を加えた『II』が、この夏アーケードで大暴れ!! 今作から加わった新システムの紹介はもちろん、全40機体それぞれの武装や性能を完全網羅!!

2006年7月31日発売予定

予価 1,380円（+税）

株式会社 エンターブレイン enterbrain

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

今回注目なのは、やはり『ギルティギア』のWEBラジオでしょう。アークシステムワークスの石渡さんがメインで登場するだけに、楽しい話が聞けそうです。また、アーケードゲーム化が発表された『アクエリアンエイジ』の今後の動向にも注目！

Release

『三国志大戦2』のグッズが絶賛発売中!!

http://segadirect.jp/

全国のゲームセンターで絶賛稼働中の『三国志大戦2』。そのオフィシャルグッズがセガダイレクトに登場！　まずは、プレイヤーの武将カードを収納できるカードバインダーや、プレイ時に武将カードを傷や汚れから守ってくれるトップローダーなどがセットになった「オフィシャルカードバインダー」だ。現在は武将カードの持ち運びに便利なデッキケースや、『三国志大戦＆三国志大戦2』のVGMが収録されたサウンドトラックなども含まれたデラックス版が発売されている。7月にはセット内容を実用的な物に絞り込んだ通常版も発売予定。大幅に安価になっているので、おこづかいをプレイ料金に回したい人には、こちらがお薦めだ（笑）。ちなみに、どちらにも竹本泉画【EX】呂布が付いているぞ。

Tシャツコレクションにも、龍・虎・鳳凰の紋章が描かれた「三位一体」、新兵種である象兵アイコンをあしらった「象×3」（ぞうさん）、説明不要の南蛮王モデル「肉持って来い！」を追加。夏本番に向けて購入してはどうかな？　気になる人はセガダイレクト（http://segadirect.jp）にアクセス！

三国志大戦2　オフィシャルカードバインダー DX版＆通常版



※印の品は通常版には含まれません。

三国志大戦2　Tシャツコレクション Vol.4～6



Resume

三国志大戦2　オフィシャルカードバインダー DXパック

●価格：10,290円（税込）
●セット内容：オフィシャルカードバインダー、バインダーケース、デッキケース、カードデータリスト、ストレージBOX、マルチクリーナー、トップローダー（鳳凰、龍、白虎柄を各2枚）、オリジナルサウンドトラック、竹本泉画【EX】呂布

三国志大戦2　オフィシャルカードバインダー 通常版

●価格：5,040円（税込）
●発売日：2006年7月27日予定
●セット内容：オフィシャルカードバインダー、デッキケース、カードデータリスト、竹本泉画【EX】呂布

三国志大戦 Tシャツコレクション Vol.4～6

●価格：各3,000円（税込）

PRESENT!

セガ様よりいただいた『三国志大戦2』グッズを合計5名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

セガのイメージキャラクターにゆうこりん再び！

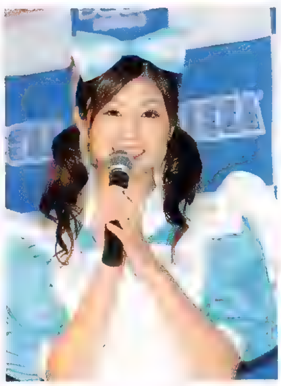
http://sega.jp/segamoba/

2006年度セガイメージキャラクターに小倉優子さん（以下ゆうこりん）が選ばれたぞ。前回に引き続きの続投になるわけだが、既にセガ直営店舗では、各種店内装飾に新たなゆうこりんが登場している。

昨年からセガ店舗でのイベントのほか、『ラブ and ベリー』イベントのバスツアーや、カードゲームフェスタでのグァムツアー、またメダるん♪パーティーでは手料理を披露するなど、精力的にさまざまな活躍を見せてくれた。今回もそれ以上のイベントが開催されることを期待したいよね。

さらに、キッズステーションではセガ提供番組「優遊星のゆうこりん」というTV番組がスタート！　ゆうこりんが初めて単独でパーソナリティを務める番組で、6月30日（金）の午前11時（リピート放送15時15分）から放送を開始する。ゆうこりんファンのみならず、『ラブ and ベリー』ファンなども見逃せない番組となっているぞ。

これらを記念してセガ様からプレゼントをいただいちゃいました！　右のカコミをチェック！



セガブルーのメイド服に身を包んだゆうこりん。



発表会当日は、なんと、生ピアノ演奏も披露してくれたぞ！

PRESENT!

セガ様よりゆうこりん特製のセガモバクリアファイル＆セガの日QUOカードを、セットにして3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

はみだし セガモバ情報！　入会金・年会費が無料のセガモバイルフレンズはもう知ってるよね？　携帯電話から会員登録して、セガ直営店にあるモバナビでポイントためていくと、オトクな特典がゲットできちゃう、というもの。また、ゆうこりんのデジタルコンテンツがダウンロードできちゃう。毎月23日はセガの日だけど、これを機に毎日セガの直営店に行くべし！

Release

ゾイドEXの新バージョンが稼働開始！

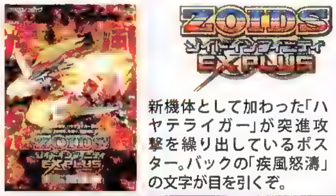
http://www.zoids-inf.net/

昨年の6月に発売し、長期間に渡りプレイヤーに愛され続けている『ゾイドインフィニティ EX』の大幅なバージョンアップ版『ゾイドインフィニティ EX PLUS』が6月末に稼働開始！

これは完全な新作というわけではなく、現在ゾイドEXを設置してある店舗に配布するというもの。とはいえ、今までオンラインで行なわれていたバージョンアップとは一線を画すほどのさまざまな変更や調整が施されている。

今回特に注目したいのは、新機体「ハヤテライガー」の追加。このことにより、現在までの戦況が変わってくることは必至。さらにパイロット7人、アイテム五つを加え、今まで以上に豊富な選択肢の中から、カスタマイズをすることができる。

このほかにも操作性の向上や、前作では不可能だった「系統を超えた機体乗り換え」や、練習モードの追加など数多くの変更が加えられている。もちろん、前作で使用していたライセンスカードは新バージョンに引き継ぎすることが可能。これからの季節はゾイドファンにとって熱い夏となりそうだ！



新機体として加わった「ハヤテライガー」が突進攻撃を繰り出しているポスター。バックの「疾風怒濤」の文字が目を引くぞ。

PRESENT!

タイトー様より『ゾイドインフィニティ EX PLUS』の販促用ポスターを5名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『アクエリアンエイジ』がアーケードに進出！

http://www.aquarian-age.org/

株式会社ブロッコリーは、2006年6月8日に秋葉原のアソビットゲームシティにて、『アクエリアンエイジ』7周年記念プロジェクトの発表会を行なった。ここで、報道陣を震撼させたのが、なんと「アーケード化決定」の発表！　ゲーム内容はまだ明らかにされてはいないが、オンライン対応のカードゲームであることはほぼ間違い無いと考えていいだろう。昨今のアーケードシーンでは、『三国志大戦2』などカードを使用したタイトルが人気を誇っているため、時流に非常にマッチしている。おそらく秋のアミューズメントマシンショーで初お披露目となる可能性が高いので、今後の動向から目を離さないように！



『アクエリアンエイジ』は女の子同士が戦うというコンセプトのもと、シンプルなルールと奥深い戦略性で人気のトレーディングカードゲームだ。

Release

『ギルティギア』シリーズのWEBラジオがスタート！

http://www.arcsy.co.jp/radio/

『ギルティギア』ファンに朗報だ！　ギルティギア総合情報バラエティともいえる番組がWEBラジオで開始されるのだ。その名も「Guilty Gearのうぇぶらじおかもしれない…」！

メインパーソナリティはギルティファンなら知らぬ者無しのアークシステムワークス・石渡太輔氏、スタージャム・鈴木孝雄氏。アシスタントには声優の近藤佳奈子さんを迎えてお送りするぞ。また、旬なプレイヤーを招いてのトークコーナーには、本誌ライターのパチがコーナーDJとして登場予定だ。

第1回配信は7月13日（木）で、以降隔週木曜日配信予定となっているのでお楽しみに。この夏もギルティで盛り上がろう！

最後にパーソナリティからのコメントをご紹介。

「素人なのでグダグダな内容になることは必至。気が向いたらアクセスしてください。フルモンティでお待ちしております」（石渡太輔）

「念願のギルティラジオが実現するのでとても楽しみです。石渡さんからどんな話が聞けるのか皆さんも楽しみにしていてください！」（鈴木孝雄）

「ゲーム大好きです！　まだはじめたばかりで、知らないことばかりです。ギルティのこといろいろ教えてくださいね！」（近藤佳奈子）

PRESENT!

WEBラジオのスタートを記念して、アークシステムワークス様よりPSP用ソフト『ギルティギア ジャッジメント』を2名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『式神の城Ⅲ』スコアトライアル最終締切迫る！

http://www.alfasystem.net/

シリーズ恒例の『式神の城Ⅲ』スコアトライアルも、受付終了が間近に迫ってきた。7月31日（月）の最終締切まで、残すところ約1カ月。激戦区のキャラで頑張るもよし、穴場のキャラを狙うもよし。ラストスパートをかけてスコアをたたき出そう。

なお、イラストコンテストは既に募集を締め切っている。次号での最終発表を楽しみにしてほしい。



スコアトライアル イベント概要

●集計部門／一人プレイは、キャラおよび式神タイプ（壱式、弐式）を分けて、全20部門で集計。二人同時プレイは、キャラや式神タイプを問わず、1部門だけで集計します。

●締切日／4～6月の各月末日が中間締切、7月末日が最終締切です。郵送での申請は当日消印まで有効とします。

※最終締切の場合、7月31日（月）当日消印まで有効

●月間MVP／各中間締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーには、「月間MVP」として認定証を授与。1部門での重複受賞はできず、一度受賞されたプレイヤーが次回以降再度トップになった場合、次点のプレイヤーが受賞となります。

●式神マスター／最終締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーは、「式神マスター」として『式神の城』オリジナルグッズや表彰状を授与します。また、各部門ベスト10までのプレイヤーには、ランキングを記した認定証を授与します。

申請方法＆あて先

●郵送で申請

右の申請用紙に必要事項を記入し、ハガキや封書で下記のあて先まで送ってください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
『式神の城Ⅲ』スコアトライアル係

●インターネットで申請

アルファ・システムのホームページ（URLは上記参照）にて、必要事項を登録してください。

AlfaSystem & ARCADIA 合同企画
式神の城Ⅲ スコアトライアル **申請用紙**

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　（　都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		オ	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　－			
Eメールアドレス				

コメント

※本企画（「式神の城Ⅲ」スコアトライアル及びイラストコンテスト）にご応募いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）アルファ・システム及び（株）エンターブレインの共同管理の元、本企画に関する諸連絡、スコア認定証など授与者及び入賞者への賞品発送、各種お問合せに関する対応にのみ利用し、その他の用途には一切利用いたしません。

※141％（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください。

Event

夢のコラボレーション！『スターソルジャー vs 怒首領蜂 大往生 CARAVAN'06』が登場！

http://www.hudson.co.jp/mobile/　http://www.cave.co.jp/mobile/ge-sen/

ハドソンとケイブが共同開発したｉアプリ「スターソルジャー vs 怒首領蜂大往生 CARAVAN'06」が2006年6月12日（月）～8月21日（月）まで期間限定配信中だ。しかも、7月上旬からネットワークランキングを使用したゲーム大会が開催予定なのでシューターは注目！

このｉアプリは、名作シューティングのケータイ版『スターソルジャーspecial』と、弾幕シューティング『怒首領蜂 大往生』の各要素を組み合わせたオリジナルゲームだ。ハドソンの「着☆あぷ♪ボンバーマン」、ケイブの「極上シューティング　ゲーセン横丁」の両サイトからダウンロードすることができる。全3ステージ構成で、マイメニュー登録しているサイトによって遊べるステージが違うぞ。両サイトを登録すれば、ステージも自機も自由に選択可能となるので、どうせなら両方登録しちゃおう！



"TYPE-A"でラザロボーナスを狙う!?「キャラバンステージ」は敵もサウンドも夢のコラボレーション！

Resume

『スターソルジャー vs 怒首領蜂 大往生 CARAVAN'06』

●提供期間：
2006年6月12日(月)～8月21日(月)

●対応機種：
FOMA900i・901i・902iシリーズ

■アクセス方法

「着☆あぷ♪ボンバーマン」
iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ミニゲーム→【着☆あぷ♪ボンバーマン】

「極上シューティング　ゲーセン横丁」
iメニュー→メニューリスト→ゲーム→アクション→【極上シューティング ゲーセン横丁】

Release

鋳薔薇フィギュア第6弾　レース発売！

http://www.cave.co.jp/

『鋳薔薇キャラクターフィギュア』シリーズのトリを飾るのは長女のレース。なんと今回はフィギュアとともにコミックとイラストレーションブックが1冊にまとまったオールカラーのオフィシャルブックが付属するぞ。描き下ろしコミック「テレサ編」が読めるのはこのオフィシャルブックだけ!! ファンには見逃せない内容なので確実に入手したい。

これまでと同様、ケイブの公式サイトとケータイサイト「ゲーセン横丁」での販売となるので欲しい人は注意！



PRESENT!

ケイブ様より『鋳薔薇キャラクターフィギュア　レース』を1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

「TEKKEN NIGHT」×「サマー・キャンペーン'06」！

http://tekken-net.jp/

TEKKEN-NETに再び熱い夏がやってくるぞ！　6月28日（水）午前10時～7月5日（水）午後8時まで行なわれる「TEKKEN NIGHT」では、PSP版『鉄拳 DR』が抽選で50名様に当たるほか、リリの限定称号を発売。さらに7月5日午前10時からは「サマー・キャンペーン'06」がスタート！　会員にはゾロ目のゴールド、新規入会者には300,000Gのプレゼントや、待望のアイテム・オフ・キャン、夏限定称号の発売、抽選で合計110名様に夏限定カードが当たるなど内容盛りだくさん。鉄拳プレイヤーは見逃せない！

Resume

「TEKKEN NIGHT」×「サマー・キャンペーン'06」

■アクセス方法（http://tekken-net.jp/）

【i-mode】：iメニュー→メニューリスト→ゲーム→アーケード連動→【TEKKEN-NET】

【EZweb】：EZトップメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→ゲーム機連動→【TEKKEN-NET】

【Vodafone live!】：Vodafone live!→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動→【TEKKEN-NET】

Event

新アトラクション「スピンバレット」登場！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

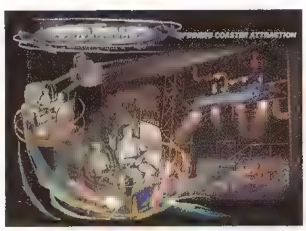
東京ジョイポリスに、新作アトラクション「スピンバレット」が、2006年7月15日（土）に待望オープン！

二人乗りのライドに乗って、廃墟と化した工場跡地にある鉱物運搬レールを、猛スピードで駆け抜けるスリル満点アトラクションです。暗闇の中を発光しながら回転走行するさまはCOOLでFANTASTIC！　メタルノイズが響く廃墟工場を抜けると、目の前にはレインボーブリッジの素晴らしい景色が広がります。再び工場に入ると、まばゆいフラッシュと共に急降下！　地鳴りのする暗闇のエリアをUFOのように走行し最後の連続カーブに突入！

暑い夏、「スピンバレット」でブッ飛びの極限スリルを体験しなきゃ！

料金：600円　※パスポート利用可





JOYPOLIS
SEGA

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

Event

祝！ナンジャタウン オープン10周年！

http://www.teamnamja.com/

みんなに支えられ、来たる7月6日にナンジャタウンはなんとオープン10周年を迎えることになったのじゃ！そこで感謝の意を込めて、7月1日（土）～9日（日）の9日間、「ナンジャ10周年誕生祭」を開催じゃ！

まず期間中「池袋餃子スタジアム」をはじめとしたテーマパークの人気メニューが10円で楽しめる「Thanks ¥10チケット」（5枚綴り）が、各回50名様に当たる抽選会が開催される。そのほかにも愉快なステージショーなど、さまざまなイベントが用意されているので楽しみにしてほしい。さらに、7月6日（木）の誕生日当日はナンジャタウンの入園が無料解放！みんなの来園を心待ちにしておるぞ！

また、7月15日にはカリスマ占い師の対面占いが疑似体験できる新アトラクション「占者ストリート」、リアルエイジ測定測定アトラクション「若返りの秘宝」が登場！　日本のデザートの最高峰が一堂に集まった「東京デザート共和国」や「りらくの森」もリニューアルオープンするなど見逃せない!!



PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

ARCADIA DATA BASE

アルカディア データベース

2006年5月1日～5月31日集計分

ビデオゲームランキング

PICK UP 8位 SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3



ICカード対応により、プレイヤーネームの登録、戦績の記録、ウェアのコーディネイトが可能になった。新基板「LINDBERGH」が描くCGの美しさは、さすがの一言。従来の『パワスマ』よりも、すべてにおいて進化している。

メーカー　セガ　ポイント　91.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	317.0
2	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	299.5
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	224.2
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	148.9
5	キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉	117.3
6	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	98.1
7	SOULCALIBURIII ARCADE EDITION〈バンダイナムコゲームス〉	94.6
8	SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3〈セガ〉	91.1
9	クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士〈バンプレスト〉	66.5
10	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	64.8
11	北斗の拳〈セガ〉	59.5
12	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	43.8
13	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	40.3
14	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	31.5
15	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	28.0
16	METALSLUG6〈SNKプレイモア／セガ〉	24.5
17	ピンクスウイーツ ～鋳薔薇それから～〈ケイブ／AMI〉	22.8
18	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	21.0
19	THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉	17.9
20	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	17.5

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 1位 三国志大戦2



昨年の発売以来一度もトップを譲らなかった、モンスタータイトル『三国志大戦』の続編である『三国志大戦2』が初登場で1位に輝いた。全国対戦はもちろんのこと、本作で追加された「群雄伝」はライトユーザーに好評だ。

メーカー　セガ

ポイント　227.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦2〈セガ〉	227.6
2	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	175.6
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	149.6
4	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	144.7
5	pop'n music 14 FEVER!〈KONAMI〉	141.5
6	Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者〈セガ〉	136.6
7	beatmaniaIIDX13 DistorteD〈KONAMI〉	135.0
8	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	107.3
9	DrumManiaV2〈KONAMI〉	97.6
10	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	87.8
11	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	82.9
12	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉	79.7
13	GuitarFreaksV2〈KONAMI〉	61.8
14	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	55.3
15	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	47.2
16	BASEBALL HEROES〈KONAMI〉	30.9
17	DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON-〈バンダイナムコゲームス〉	27.6
18	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	26.0
19	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	21.1
20	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	19.5

アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601	ゲームプラザOKAIII	大阪府高槻市城北町2-11-2	☎ 072-671-5123
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12	☎ 075-316-2675
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ジャングルクラブ堅田	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎ 077-573-7717
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	下鴨ヒーロータウン	京都府京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨	☎ 075-712-4367
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	スーパーヒーロー山科	京都府京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 フウキビル1F	☎ 075-502-5765
アミューズメントパーク エルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3	☎ 072-623-7161	スーパーヒーロー倉吉	鳥取県倉吉市見日町633	☎ 0858-23-5255
エンジョイパラダイス	大阪府東大阪市長栄寺7-3	☎ 06-6788-3500	SEGA 三宮SANX	兵庫県 神戸市 中央区 琴ノ緒町 5-4-5 高架下 404～407	☎ 078-271-0335
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
岐阜ギーゴ	岐阜県岐阜市日ノ出町2-20 シネックスビル1～3F	☎ 058-264-3130	奈良キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	☎ 0742-35-3208
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1～2F	☎ 011-512-1868	ネオジオボウル仙台名取店	宮城県名取市飯野坂字士城堀143	☎ 022-383-1811
クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7 リバティハウス2～3F	☎ 099-224-6851	ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1	☎ 047-163-9844
ゲームスペース プラニー	京都府宇治市広野町西裏100番	☎ 0774-43-9030	マックスプラザ善通寺	香川県善通寺市中村町1798-2	☎ 0877-63-4333

てあたりしだい ゲームリスト

2006年6月19日時点

●6月に稼働したタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
タイムクライシス4	バンダイナムコゲームス	ガンシューティング	6月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●7月稼働予定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]力向上マシーン タッチでズノー ―[illegible]しくチェック?それとも[illegible]―	セガ	パズル	7月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Virtua Fighter5	[illegible]	[illegible]	7月予定
●稼働時期未定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AFTER BURNER CLIMAX	セガ	フライトシューティング	2006年秋
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●稼働時期未定のタイトル（つづき）			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ys AC(仮)	アルゼ	未定	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
英雄伝説 AC(仮)	アルゼ	未定	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
XANADU AC(仮)	アルゼ	未定	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DragonSlayer AC(仮)	アルゼ	未定	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VM・JAPAN ～幻符乱戦記～	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

八千代市・佐倉市編

今月のレンジャー

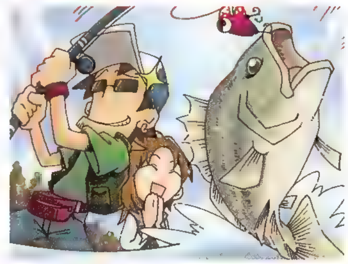


今月は、千葉県の八千代市と佐倉市のゲーセンにお邪魔してきました。ビデオゲームを扱っている店舗が少なくて、ちょっとしょんぼり。



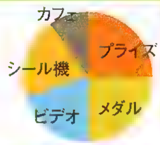
今回の取材日は梅雨の真っ只中だったというのに、奇跡的に雨の影響を受けませんでした！　これも日ごろの行ないがいいからかな？（笑）

印旛沼でルアーフィッシング!



飲んで食べて、遊べるゲームコーナー

ダイナレックス ユーカリプラザ店



住 千葉県佐倉市ユーカリが丘4-1-4 ユーカリプラザ5F
☎ 043-463-5851
休 無し

DB「プライズとメダルゲームが中心のお店だが、『ポップン』を始めとする音ゲーや、キッズ向けのカードゲームも充実しているな」
ミスX「見てください！　シール機コーナーには、なんとカフェが併設されていますよ！　隣にある映画館を訪れたときの待ち合わせ場所としても重宝しますね」
DB「獲得したプライズに貼ってあるイベント参加券があれば、くじ引きにチャレンジできるぞ。なかなか取れないような、大きなぬいぐるみをゲットするチャンスだ！」





シール機コーナーには何とカフェが！　ジュースやアイスクリーム、ポップコーンなどが楽しめるぞ

スタッフより

ファミリー層からヤングアダルト層まで楽しめる、プライズ＆メダルゲームの充実したお店です。シール機コーナーにあるカフェが自慢です。映画上映までの待ち時間などにも、ぜひご利用くださいませ。

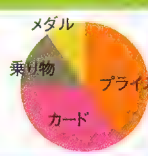


スウィートラント を始め、プライズマシンがズラリと並ぶ。プライズの種類も豊富だ



子供たちの“アルカディア”

ダイナレックス ユーカリが丘サティ店



住 千葉県佐倉市ユーカリが丘4-1-4 ユーカリが丘サティ 1番街2F
☎ 043-463-1610
営 9：00～22：00
休 無し

ミスX「キッズ向けのカードゲームやメダルゲームが盛りだくさん！　子供たちの聖地として親しまれているお店です」
DB「週末には、フロアの中央にあるボールプールにてイベントも開催されているそうだぞ。ぜひ足を運んでみよう！」



大きな柱を取り囲むように、カードゲームがズラリ！

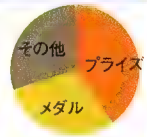


スタッフより

『ムシキング』や『データカードダス たまごっち』を始め、各種キッズ向けカードゲームを取りそろえております。友達やご家族とお誘い合わせのうえ、ぜひご来店ください！

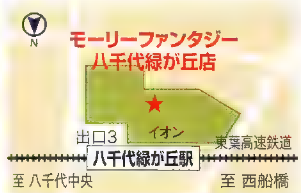
[illegible]

モーリーファンタジー 八千代緑が丘店



住 八千代市緑が丘2-1-3
営 9：00～23：00

DB「八千代緑が丘駅の側にある、大型デパート・ジャスコ内のゲームコーナーだ。プライズとカードゲームに力を入れているな」
ミスX「『ラブandベリー』が8台もありますからね！　小さな女の子たちで大賑わいです」





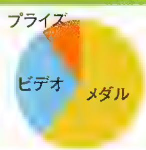
『ラブandベリー』やリラックマのプライズが大人気

スタッフより

気軽に立ち寄りやすい、明るい雰囲気作りがモットーです。小さなお子さまが遊べるカードゲームも、種類を豊富に取りそろえていますよ!　ぜひ遊びに来てね!!

佐倉のビデオゲーマー集まれ！

ムー大陸 勝田台店



DB「今回の取材地では数少ない、ビデオゲームが充実したゲーセンだ。『鉄拳5DR』や『GGXX SLASH』はもちろん、『VF4FT』や『MBAC』、『北斗の拳』など、闘劇タイトルの対戦台が多数設置されていたぞ」
ミスX「メダルゲームコーナーもすごいですよ！　1000円で250枚もメダルを借りられるという、太っ腹な設定にはビックリです!!」
DB「最新のパチスロマシンも、いち早く入荷しているらしいぞ。そのうえ毎日高設定なので、じっくり遊べるのもうれしいな！」



国道296号に隣接する店舗。電車で行くなら、京成勝田台駅で降りるといいぞ



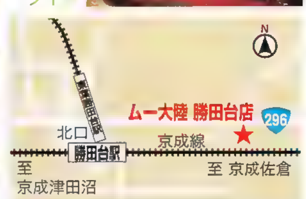
など、メダルゲームコーナーには人気のパチスロマシンがてんこ盛り

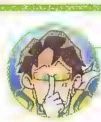
スタッフより

パチスロは毎日高設定!　『鉄拳5DR』は100円2クレジット!　などなど、いろいろお得なお店です。また、当店ではコーヒーの無料サービスも実施中!　各種ゲームを、ごゆっくりお楽しみくださいませ。



対戦台は夕方以降にぎわうそうだ　SEED や 麻雀格闘倶楽部5 なども設置されているぞ





八千代へのアクセスは、都内からなら都営新宿線や総武線で西船橋駅へ行き、東葉高速鉄道に乗り換えるルート。佐倉には、京成八幡駅から京成本線に乗り換えるルートがオススメです。今回取材した店舗は駅から比較的近い場所にある店舗が多いので、この夏の遠征予定に組み込んでみてはいかがでしょうか？　駅から遠めのお店でも、バスを使えばあっという間ですよ！

八千代でプライズ狙うなら！

アミューズメント ネバーランド八千代店



住 千葉県八千代市大和田新田466-6
☎ 047-489-4121
営 10:00～24:00
HP http://www.amuse-neverland.com/3

ミスX「1Fがビデオゲーム、カードゲーム、プライズ。2Fがメダルゲームというフロア構成です。プライズマシンの多さと景品の種類の豊富さには目を見張りますね！」
DB「取りやすそうな景品の配置にも好感が持てるな。うーん、どれからチャレンジしよう⁉」
ミスX「『GCB』や『WCCF』、『アヴァロンの鍵』などのカードゲーム、『ポップン』を始めとする音ゲー、そして『鉄拳5DR』や『麻雀格闘倶楽部5』もありますので、コアなゲーマーもじっくり遊べますね」

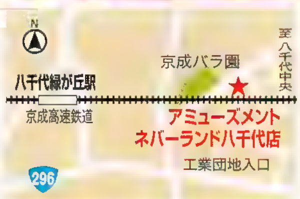

京成バラ園の真正面。車を200台も駐められる広い駐車場が完備されているぞ

スタッフより

広く明るい雰囲気が自慢のお店です。特にプライズコーナーには自信アリ！　40台以上のプライズマシンと、その中にある魅力的な景品の数々は、お客様を魅了すること間違いなし！　スタッフ一同、笑顔でお出迎えいたしますので、ぜひ一度お立ち寄りください。

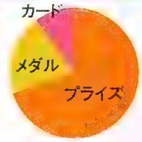

家族連れで賑わうプライスコーナー。週末には参加費無料のビンゴ大会が開催！


今回取材した店舗の中で、GCBがあったのはここだけ。ガンダムファンは要チェックだ！



買い物帰りのご家族御用達！

プラザカプコン 八千代店



住 千葉県八千代市村上4001-4 イトーヨーカドー3F
☎ 047-489-3306
営 10:00～23:00
HP http://www.capcom.co.jp/amuse/chokuei/yachiyo.html

ミスX「プライズを筆頭に、メダルゲームやキッズ向けのカードゲームが充実した、ファミリー向けのゲームコーナーです。なかでも、景品が100種類を超えるプライズコーナーに人気が集まっていますね～」
DB「お菓子や小物などの景品がより取り見取りだな‼　また、土日＆祝日には参加費無料のビンゴ大会も開催されているぞ」
ミスX「メダルコーナーには『北斗の拳』や『吉宗』といった人気パチスロマシンがあるので、手持ち無沙汰なお父さんも安心ですね（笑）」



村上駅のすぐ側にある、イトーヨーカドーの3F。プライズマシンが目印だ

スタッフより

100種類以上の景品をとりそろえて、お客様のご来店をお待ちしております。小さなお子様が楽しめる乗り物や、『ムシキング』や『データカードダス ドラゴンボールZ』などのキッズ向けカードゲームも充実！　お買い物帰りに、ご家族でぜひお立ち寄りください。

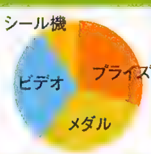

ムシキングをはじめとしたカードゲームや、メダルゲームも大人気！


背の届かない子供でも楽しめるよう、踏み台が用意されている。暖かい心遣いに感謝！



時間を気にせず遊びたい人に！

ラウンドワン 八千代村上店



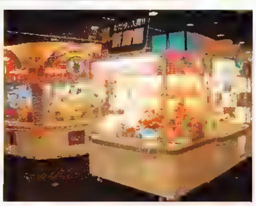
住 千葉県八千代市村上4032-1
☎ 047-481-6181
営 10:00～6:00
HP 無し

DB「ビデオゲーム以外にも、ボウリングやカラオケなどの娯楽が満載！　朝の6時まで営業しているので、心ゆくまで遊べるぜー‼」
ミスX「『三国志大戦2』が夜通し楽しめるのはうれしいですね。『麻雀格闘倶楽部5』や『ベースボールヒーローズ』、『QMA3』、各種音ゲーなどもそろっていますよ」
DB「1Fはビデオゲーム、カードゲーム、シール機か。2Fにはメダルゲームとプライズが置いてあるな。『スターホース2』や『アミー漁』などに人気が集まっていたぞ」

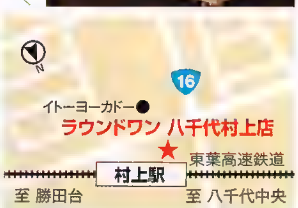

村上駅から徒歩2分。国道16号の近くにある、大きな建物が目印だ

スタッフより

当店ではメダルのサービスキャンペーンを実施中！　来場していただくたびにスタンプがたまり、5つたまるとメダルを50枚サービス！　また、ご友人を紹介していただけると100枚サービスさせていただきます。八千代にお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください！

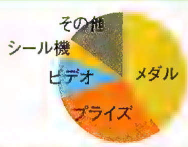

プライズコーナーにはぬいぐるみがいっぱい！


八千代で『三国志大戦2』が遊べるのはここだけなので、多くの人で賑わっていた



音ゲーとビデオゲームで遊ぶなら

アミューズメント カーニバル



住 千葉県八千代市八千代台東1-1-10 ユアエルム4F
☎ 047-405-0841
営 10:00～22:00
HP 無し

ミスX「デパート内のゲームコーナーと侮るなかれ。『鉄拳5DR』や『GGXX SLASH』、『KOF XI』など、ビデオゲームも充実しています」
DB「対戦もかなり盛り上がっているようだ。また、『ポップン』や『ギタフリ』など、音ゲーも一通りそろっているのがうれしいぜ。その上、メダルゲームやプライズもたっぷりあるとなれば、遊ぶゲームに事欠かないぞ」
ミスX「『ラブandベリー』や『恐竜キング』をプレイするため、ファミリー層も集まっているようです。お店は活気に満ちていますね♪」



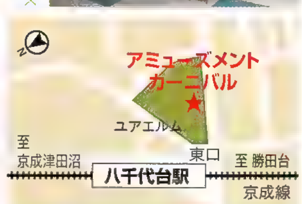
大型デパート「ユアエルム」の屋上駐車場から、直接お店に入ることもできる

スタッフより

『鉄拳5DR』の対戦が連日盛り上がっています。『アヴァロンの鍵 弐』もまだまだ元気に稼動中！　不定期ですが、お客様主体のゲーム大会も開催していますよ。大人気の音ゲーも各種とりそろえておりますので、ぜひ一度ご来店ください‼


店員お手製のポップンスペース。音がよく聞こえるぞ


八千代で対戦格闘ゲームが遊べる、貴重な店舗。幅広い年齢層のゲーマーが訪れる



カードゲーム
アケート
ネタ
シール機
プライズ
ビデオゲーム
レトロゲーム
メダル
音ゲーム
その他



当コーナーでは、皆様のゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ。特に「石川」、「島根」、「福井」、「三重」、四国の「徳島」、「香川」、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてください！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@aracadiamabazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年
7月31日（月）
当日消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります

アークシステムワークス様ご提供



1 PSP用ソフト「ギルティギア ジャッジメント」
2名様

ケイブ様ご提供



2 『鋳薔薇』キャラクターフィギュア「レース=ローズ」
1名様

コナミ様ご提供



3 beatmaniaIIDX 11 IIDX RED 特製サイン入りポスター
3名様
※詳細は132ページ参照。



4 ウイイレ侍Tシャツ＆ウイニングイレブンバスタオル
セットで3名様

セガ＆セガダイレクト様ご提供



5 『三国志大戦2』オフィシャルカードバインダーDX版・通常版
各1名様
※詳細は68ページ参照。



6 『三国志大戦2』ポスター
2名様



7 『三国志大戦』Tシャツコレクション Vol.4〜6
各1名様
※柄は選べません。サイズはLのみ。



8 東京ジョイポリス パスポート
5組10名様

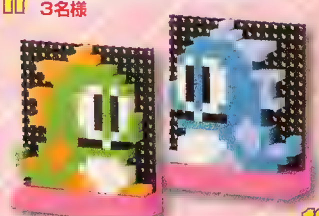


9 小倉優子クリアファイル＆QUOカードセット
3名様



10 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア あすこれ
セットで3名様

タイトー様ご提供



11 キャッチ・ザ・ドッツ バブルボブル
3名様
※緑、青のどちらか一つ。色は選べません。



12 『ゾイドインフィニティEX PLUS』ポスター
5名様

ナムコ様ご提供



13 ナンジャタウン パスポート
5組10名様

編集部提供



16 アルカディア特製図書カード（500円分）
10名様

18 プレイステーション2
1名様

17 ニンテンドーDS Lite
4名様 ※色は選べません。

19 「三国志大戦2 遊戯指南書 先陣の心得」販促用全武将カードポスター（折り目無し）
10名様

バンプレスト様ご提供



14 ガンダムシリーズ ハイクオリティキーホルダー オールガンダム編VI
セットで3名様



15 テレビアニメ「ワンピース」DXフィギュア水着スタイル
セットで3名様



20 WCCF ヨーロピアンクラブス2004−2005 海外版レアカード
各1名様
※プレゼント番号に加え、希望するカードのアルファベットもご記入ください。Ⓐカニサレス、Ⓑファーディナンド、Ⓒマケレレ、Ⓓギッグス、Ⓔベルカンプ



さらなる高みを目指して躍進あるのみ!

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城III
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2月下旬（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X

前号に引き続き、ステージ3～4の稼ぎ攻略を掲載！スコア稼ぎに必須となるボーナスザコの詳細や、めったに見られないレアな画像も併せて掲載するぞ!!

Text：伊勢猫（P075）、C・LAN（稼ぎ攻略）、カイゼルちくわ（タブロイド）

スコアトライアル最終締め切り迫る！　詳しくはP069にて!!

きっちり倒してスコアアップ！ ボーナスザコ出現ポイント

各セクションに出現するボーナスザコの出現ポイントを、写真付きで詳しく解説。前号までのステージマップと併せて確認し、きちんと倒せているか再チェックしてみよう!

STAGE-1



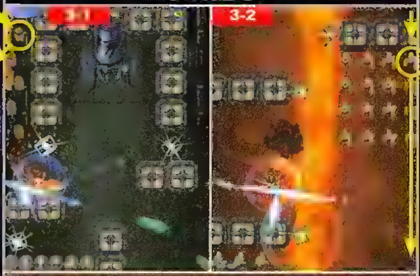
1-1はレツィナと同時に出現。画面下から浮き上がってくるビスコ編隊の先頭で、意識しないと逃がしやすい。1-2については、ボス前のビスコ＆メスカル混成編隊の右列最後尾となる。

STAGE-2



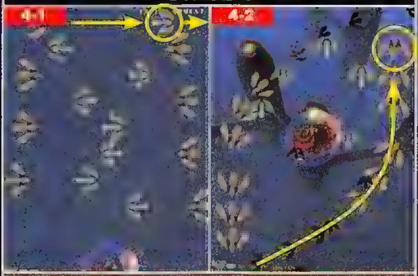
2-1のボーナスザコは、左右からのビスコ編隊が交差するポイントの、メスカル編隊中央。2-2は、左右から同時に出現して中央で停滞後に逃げるビスコ編隊。右側の右上だ。

STAGE-3



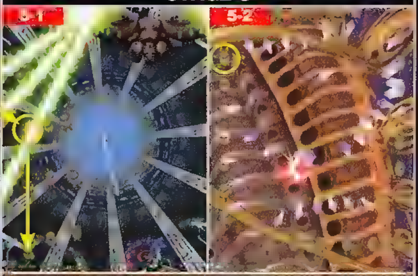
3-1については、セクション中盤のレツィナ（全方位紫弾）の左側に出現するビスコ2セット目の最上段だ。3-2については、4×4で並ぶジン編隊の1番右奥がボーナスザコとなっている。

STAGE-4



4-1のボーナスザコは、メスカル＆ピンガ混成編隊2セット目の、最上段を通過するメスカル。4-2については、上下に高速ですれ違っていくピンガ編隊の右側先頭がボーナスザコだ。

STAGE-5



5-1のボーナスザコは、ボス前のシードルと同時に左側から出現するビスコ編隊の最後列左。5-2は開始直後の早回しで数が増えるビスコ編隊、4セット目の左側最上段となっている。

ふみこ・O・V　フェイスデータ集

要望の多かった、ミュンヒハウゼン壱式・式神攻撃使用時のふみこ画像を一挙公開！　総勢15名の作家による画像は、基本の1種類に加え、各ステージごとに3枚が表示される。

末次 晋亮

藤枝 雅

原野 ケイ

はらだ たけひと

橋本 タカシ（FC-G）

かど つかさ

香川 友信

介錯

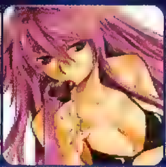
蘭宮 涼

七尾奈留

末次 晋亮

そのだ みく

たけぼーき

たかなぎ 優名

うたたね ひろゆき

後藤 圭二


■■の出現確率：全16種類あるふみこ画像は、末次氏の基本画像（左上）のみ全ステージ共通（出現率：93.8%）。それ以外の画像は、各ステージごとに3種類（上段左～右、下段左～右の■）が低確率で表示される（出現率：4%／2%／0.2%）。なお、ふみこ壱式使用時のミュンヒハウゼン画像は全14種類あり、これも各ステージごとにレア3種類が表示される仕組みだ。

復活パーツで稼げ！

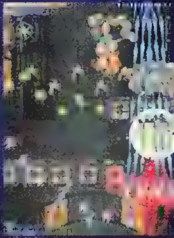
SCORE ATTACK -稼ぎ攻略-

STAGE 3 人工洞窟～火山口

かなりのスコアを稼げるステージ3。ハイテンションMAX（以下、HTM）を使った壁抜けを駆使し、道中の敵をくまなく撃とう。そして、ボス戦での復活パーツ稼ぎの精度が、スコアの差となって現れるぞ。

SECTION 1

ステージ3はセクション1、2共に早回しの追加ザコが居ないため、撃ち漏らしを減らし、確実に8倍回収することが重要。ボーナスザコはHTMの終わり際に破壊し、壁に張り付いての8倍回収がオススメだ。中盤の小ブロック密集地帯と最後のレツィナラッシュも、スコアに差が出るポイント。HTMの無敵時間も考慮してルートを選ぼう



ステージ3はどれだけ早回しをしようと意味が無い。HTMの間に空白の時間が生まれる場合は、引き付けてHTMを発動すること。

最速でミスできる場所



最速のミスポイントは1-1と同じ。スコアの一桁目に合わせて最上段に行けばOK。ボスで稼げるため、ここでつぶした方がいい結果が出やすい。

HTMの指針

基本方針はHTM4回。開始直後にミスしたら、一拍置いてほぼ2連続で使おう。ちょうどボーナスザコ破壊後に2回目が切れるはず。このコインを壁に張り付いて8倍回収し、左右から来るブロックを抜けていく。3回目は攻撃範囲の広い機体ならジン＆レツィナを引き付けて発動。下で粘り、右側のジンを壁張り付きで倒しつつ4回目を使用。このとき無敵を利用して、一気に左か上へ壁を抜けよう。

ボーナスザコ



2回目のHTMを右に出るレツィナから始動すると、ちょうど終わり際にボーナスザコ編隊を撃てる。この後はしばらく壁をわたり歩こう。

折り返しブロック



通常は早めに抜けていくのがセオリーだが、HTM使用直後の無敵時間を利用すれば下で粘れる。右下のジンはこの方法で撃てるぞ。

ボス前のレツィナ



左右への攻撃範囲が狭いキャラは、片側を撃ったら急いで反対側へ移動。そのまま壁に張り付こう。ボス出現まで気を抜かないように。

BOSS マルメカヤ

タイムオーバーまで粘れ！

32枚のコインを出す復活パーツ×4を、なるべく最速のタイミングで破壊していく。6枚の肩パーツは、時間をかけてもいいので確実に8倍で破壊と回収しよう。これをタイムオーバーまで繰り返すことになるが、第3形態のレーザー時は回収がしにくいため、残り30秒程度までは第2形態を飛ばさず、一気に撃ち込んで倒そう。

パーツ復活スピードの変化

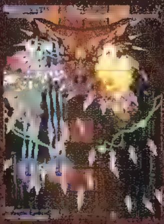
復活パーツは破壊後、約15カウントで再出現するが、残りタイムが減少すると約12カウント程度になる。鬼が出てもできるだけ粘り、1セットでも多く撃ちたい。



カウントダウンが始まると、パーツ復活が早まる。レーザーとかち合わないように形態を調整し、最後の仕上げに2～3セット破壊。

HTMを使う利点

両肩のパーツは、下2枚はコイン枚数の関係でHTMを使えばスコアが大きく伸びる。HTMを使う場合は、これらのパーツ破壊と形態変化を絡めるのが基本だ。

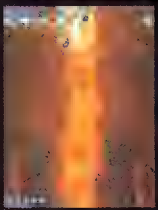


復活パーツはHTMを使っても得をしないが、テンションを考えずに撃てるため時間短縮になる。第1形態はかすりにくい黄弾時に発動するといい。

SECTION 2

このセクションで重要なのが、中盤のジン編隊。例えばボーナスザコを含む4編隊目には16機のジンが居て、この部分だけでもビスコ60機相当のスコアになる。また、左右に分かれたルートは、当然ながら敵の多い方を優先すること。中盤の分岐は右のレツィナ編隊を、終盤は左右を行き来してメスカルを1機でも多く撃とう。

最速でミスできる場所



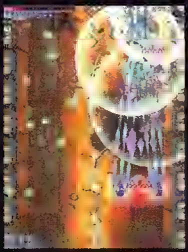
光る石に体当たりする。中央最上段などでOKだが、石と石の間は抜けられるので注意。とはいえ、3-2はスコアが低いので、無理にミスしなくてもいい。

HTMの指針

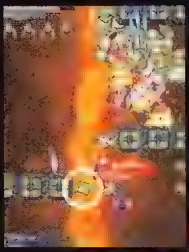
点効率にもよるが、最低限使いたいのは2回。ブロックがジグザグに並んだチャン地帯が終わったら、光る石が開く瞬間に1回目を発動。分岐を右に抜けてレツィナにつなぐ。次にジン地帯で2回目を使用し、後半のメスカルに少しつなごう。ボーナスザコの絡む4編隊目は、ブロックにつぶされないよう注意。余剰があれば、序盤のチャンでさらに1発使ってもいい。



最後の小ブロックは一部キャラしか撃てない。HTM＋壁抜けを使ってもいいが、コイン1枚が18機とスコアは意外に安い。



光る石が開く直前に発動する。そのまま撃ち続けて分岐はレツィナの右ルートへ。引き付ければビスコも2、3機撃てる。

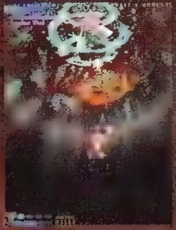


ここも光る石が開く直前に使用。1編隊目は可能なら画面外で倒して、右を撃ちに行きたい。切り返し時は通常移動も交えよう。

BOSS 自由なる風の人

ミスのタイミングに注意

速攻破壊を狙い、残ライフ1までつぶして8倍破壊＆回収を行ないつつ倒そう。注意点は第3形態のレーザー。撃ち終わると左右に大きく動くため、ミスのタイミングが悪いと重なれなくなる。



形態破壊はタイムと8倍の両立がベストだが、ほかのボス同様、8倍スコアは7倍以下よりはるかに高い。多少時間をかけても確実に

八神闘書

ボスのマルメカヤ第2形態のレーザーは、ボスの真正面で中に入るか、外側に出て左右端に居れば当たらない。しかし、この攻撃が始まる直前に復活パーツを破壊すると、レーザーの判定が見た目とずれることがある。真正面で中に入っていてもレーザーをくらう、といった現象が発生するので、パーツを攻撃するのはレーザーを撃ち始めてからにした方が安全だ。

自給自足でHTMを連発

SCORE ATTACK
～稼ぎ攻略～

STAGE 4 湖畔～月光城外部

これまでと段違いの敵数が出現するステージ4。難度は高いが、裏を返せばHTMでの稼ぎ効率が良いため、スコアは急上昇する。道中ではHTMをほぼ常に発動する形になる。開幕のミスも含め、必ず5発から始めよう。

SECTION 1

ジンとメスカルの編隊が終わったら、ピンガでHTM1回目を発動。右下のメスカル実体化に合わせて2回目、そのまま連続して3回目、4回目を発動する。早回しの度合いによって、ラストのジンラッシュの数がかなり変わるぞ。ポイントとなるのは2回目。左から来るメスカルは鋭角に折れて右下に進むので、先に右上のチャンを撃ちに行くこと。また、開幕ミス後のジンとメスカルをなるべく逃さず撃つことも、スコアに影響する。

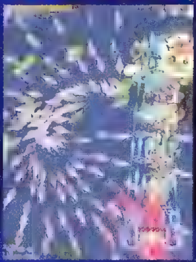
HTMの指針

ステージ4は通算約20～30億も稼げる。5回はエクステンドできるため、持ち込み分と合わせて10発以上、HTMを使用できる。セクション1は4発使用が基本だ。

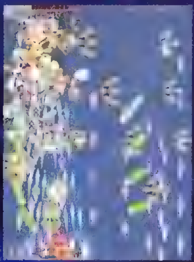
1回目はチャンよりも、ハの字に展開するピンガを重視。2回目はピンガラッシュ中に切れるので、Dボタンを連打しよう。3回目もチャンを撃つときにピンガを逃がしやすいので注意。余剰があれば開幕のメスカル×24で1発多く使おう。



文中2回目のHTMポイント。チャンだけを見て、中央、左、右の順に急いで撃つ。最後に左からのメスカルを撃ち、すぐに右端へ移動しよう。



2回目の残りゲージでグラッパを出現と同時に破壊。ピンガの弾を誘導しながら少しずつ左へ。Dボタンを連打してすぐ3回目につなごう。



3回目終盤のピンガ＋メスカルは、端付近から中央に移動して、ピンガを迎え撃つ形にする。4回目を発動し、ジンラッシュまでつなごう。

最速でミスできる場所



「S」の高さよりほんの少し上で右端に居れば、2機目のジンに体当たりできる。1機目は移動可能範囲のさらに上に出るため体当たり不可能。

BOSS ウランジ

撃ち込みの加減が重要

パーツ破壊が難しいのが第2、第3形態。パーツを取る過程で本体にもダメージを与えてしまう。適度に切り上げ、形態破壊の8倍回収をミスらないようにしたい。





第2、第3は慣れるまで無理は禁物。第4形態は弾を誘導しやすいため、パーツ破壊は比較的楽だ。

コイン発生源に重なる

ウランジの形態破壊コインは、いわゆる「死に取り」をする必要が無い。第1形態は円形に並んだビット中央、第2、第3形態は中央やや上寄りがコイン発生源だ。寸止めしたら中央付近に弾を撃たせ、少しずれて式神で破壊すべし。

SECTION 2

セクション2も、基本的には連続でHTMを使い続ける。コイン10枚以上の敵が多数出現するため、加算スコアは極めて高い。

まず、開幕に残ボンバーを5にしておくのは必須。それでも道中でライフ3でのエクステンドが発生しやすいが、道中でのミスは早回しに関係し、スコアの大幅低下につながる可能性がある。調整し切れないうちはそのまま進むといい。

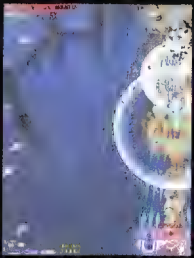
近距離型の機体は積極的に前に出る必要があり、見返りを得るために負うリスクは小さくない。少しずつ精度を高めていこう。

HTMの指針

推奨は6～7回。1回目をビスコ後のメスカル＋ピンガラッシュで発動し、そのままボスまで連続使用するといい。2回目はメスカル＋ソーテルヌ地帯の途中で発動。ソーテルヌは速攻で破壊し、外側に逃げるメスカルを撃つことを意識。3回目はラスト2機で発動。ここのメスカルは端付近から中央へ誘導して、ピンガラッシュへつなぐ。撃ち切るのは困難だが、右1機目のピンガ(ボーナスザコ)だけは必ず破壊したい。右端に陣取り、レツィナラッシュを迎え撃ちつつ4回目を発動。少しずつ左へ移動し、アブサンに合わせて5回目を発動する。このときは、アブサンよりもメスカルの動きに注視して左右を行き来しよう。そのまま連続使用しピンガ→アブサンを撃つ。余剰があれば1回目を少し早め、早回し編隊を撃ち切るように調整。



2回目の発動ポイントがここになる。広範囲を攻撃できないキャラは、ソーテルヌを早めに破壊し、メスカルを1機でも多く撃つように。



4回目。右端付近で右側の敵をすべて撃ったら、今度は左へ押し込む。この動きには早回し、敵弾減少、キャラオーバー防止の意味がある。



5回目の発動ポイント。アブサンの逆側から飛来するメスカルを、いかに多く撃つかが重要。早回し編隊が多ければ7回使うように調整。

最速でミスできる場所



下から浮上してくるビスコに体当たり。影が見えるので、目視しながら影に重なっていればOK。1機目のビスコは右中央やや上に浮上する。

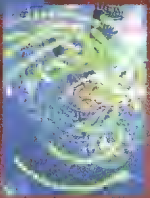
BOSS カガチ

第4形態でタイム短縮

第4形態の降下攻撃は1回目を普通にかわし、2～3回目はボス近くで瞬時に降下させる。ここで重なって撃ち込み、倒し切るのが理想だ。攻撃力が低いキャラは、3回目と波状弾幕でミスして体力を調整しつつ、重なって倒そう。



降下攻撃はボスとの距離が遠いほど降下までが遅くなる。1～2回目も可能な限り近くに降下させたいが、無理は禁物。



タイムを短縮するには残ライフ3で第4形態を迎えなくてはならない。ミスしやすい攻撃もあるので、十分気を付けよう。

式神四行 …攻略パターンが固まった後は、より細部を突き詰めることと同時に、HTMポイントやミス数の調整がパターン作成の中心になる。点効率が伸びればエクステンド箇所が変わり、エクステンド箇所が変わればミスすべき箇所や数も変わる。するとHTMに余裕ができ、さらに点効率が上がる……。そういった循環的な「組み替え」が必要なのが、本作の稼ぎの特徴といえる。

式神タブロイド 参式

スコアトライアル第2回中間発表!!

前号に続き、中間結果を一挙発表！　申請が多かったのは、零香（壱式）、薙乃（壱式）、光太郎（壱式）など。逆にミュンヒハウゼンは申請が少なめ。まだまだ受付中なので、P069を参照の上、ぜひチャレンジを！

二人同時プレイ

順位	スコア	名前
1位	10,890,943,220	服部
2位	9,508,846,000	4研 EPM
3位	8,385,928,730	AP
4位	8,293,935,350	まっきー
5位	8,234,683,600	AZI

玖珂 光太郎

壱式		
1位	9,161,952,920	mashmania！
2位	9,021,523,020	KOH
3位	8,831,621,120	ひさ
4位	8,748,924,570	YOS.K
5位	7,445,862,570	さとなか
弐式		
1位	9,034,264,460	じぇす
2位	8,909,960,580	ODEN @巡回中
3位	8,828,760,930	E.DO
4位	8,521,003,100	高山公世
5位	8,363,508,230	LION ☆薫朗

日向 玄乃丈

壱式		
1位	8,475,045,560	KENO
2位	7,584,853,500	YU
3位	7,410,091,190	遺跡ロボ
4位	7,327,318,950	こいでさん
5位	6,076,413,620	月神 あずま
弐式		
1位	8,702,439,910	RLF@ すいむそー狂
2位	7,863,269,700	むの字
3位	7,439,147,580	うどんぐりす
4位	6,109,615,870	ﾘｱﾙﾁｷﾝみそじ @UMA
5位	5,661,322,640	BRN

ふみこ・O・V

壱式		
1位	8,439,220,760	（ ˆωˆ ）
2位	7,314,823,820	飽きました
3位	6,616,069,910	貝
4位	6,512,897,310	LRL
5位	6,223,151,690	M木
弐式		
1位	6,506,329,120	KY－OKtPM－N.S
2位	5,353,487,410	執事3級 むーちゃんロボ
3位	5,353,008,870	黒鹿
4位	3,302,364,980	かし
5位	2,079,014,190	CKUN

ロジャー・サスケ

壱式		
1位	9,520,035,250	あおい
2位	9,483,453,590	さかさたまご
3位	6,405,618,330	YU
4位	6,142,036,830	YOC
5位	5,076,040,850	福島劣人
弐式		
1位	9,380,674,790	チャンピオンC
2位	8,440,808,380	あおい
3位	5,384,120,300	福島劣人
4位	4,781,517,180	URM
5位	4,142,760,890	楠瀬文

エミリオ・スタンベルク

壱式		
1位	8,681,079,270	DASI@ あいりー
2位	7,799,652,970	vi80634／匱
3位	7,730,203,830	福島劣人
4位	7,406,234,700	あおい
5位	7,366,107,970	石少
弐式		
1位	8,744,490,140	K.M
2位	8,373,486,070	うどん F.K
3位	8,287,767,730	渡良瀬　準
4位	7,706,797,540	KEN
5位	7,566,331,960	月神　あずま

バトウ・ハライ

壱式		
1位	8,017,673,050	はむ
2位	7,893,006,510	さらーとの人
3位	6,280,037,680	T.T
4位	5,104,008,830	オチチ姫の歌
5位	5,081,342,710	のみ放題
弐式		
1位	10,465,266,950	KTN
2位	9,761,438,430	YU
3位	8,148,298,650	BMW-殺-REA-MHR ?
4位	8,129,653,320	わ
5位	7,760,870,270	コロクル @某掲示板宣伝中

金美姫

壱式		
1位	10,280,193,910	神宮寺成美
2位	7,023,464,830	覇亜
3位	7,004,072,090	つぃ～
4位	6,259,078,120	BRN
5位	5,217,982,120	S.　N
弐式		
1位	10,821,255,490	キングベヒんもス
2位	9,275,350,040	AKI
3位	9,070,225,540	三流亭大厩
4位	8,269,915,720	taki
5位	7,706,270,650	ディス

鷺島 零香

壱式		
1位	9,822,769,410	あ@
2位	9,805,901,060	中
3位	9,692,122,870	G.K7
4位	9,564,210,170	DEVO
5位	9,201,301,310	イスケ
弐式		
1位	8,494,295,610	ザ・ワールド
2位	8,382,198,820	とみやまK
3位	6,931,482,250	MIL
4位	6,741,314,600	KENO
5位	4,670,596,890	BRN

[illegible]沙 薙乃

壱式		
1位	9,638,090,520	MOSAPARK
2位	8,589,001,290	ゆー
3位	7,526,879,700	芝村葬祭
4位	7,403,435,940	ことり
5位	7,306,094,420	BCD
弐式		
1位	10,359,880,410	さきお
2位	8,684,518,820	CDA
3位	8,528,106,720	執事3級 むーちゃんロボ
4位	8,469,101,170	あおい
5位	8,417,283,050	GLAD

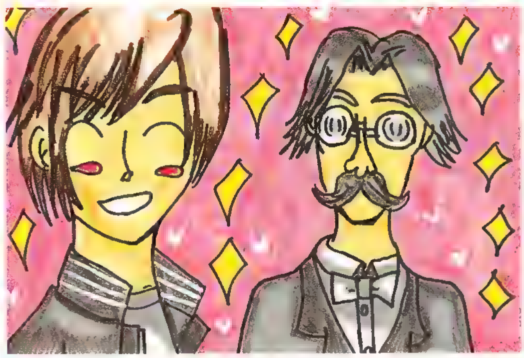
ミュンヒハウゼン

壱式		
1位	4,990,043,930	tarou
2位	4,892,449,200	貝
3位	4,566,525,170	BRN
4位	3,015,932,820	todatoka1
5位	2,548,937,400	まっきー
弐式		
1位	4,436,316,770	龍川水城
2位	4,186,326,830	BRN
3位	1,191,804,480	ヨシクン
4位	279,604,320	京孟子
5位	230	こいでさん

イラコン発表も今回含め残り2回！ 第3回選考作品&受賞作を発表！

ついに最終締め切り日は過ぎましたが、発表はまだまだ続く！　今回も力作ぞろいの選考作品と受賞作をご紹介します。また次回の最終発表では、アルファ・システムのご厚意でうれしいお知らせができそう……!?

優秀賞
賞品：開発スタッフ寄せ書き入り「AlfaSystem Design Works」



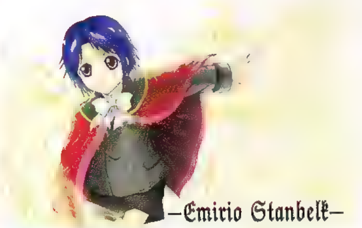
（神奈川県　ゆっくさん）
☆この純粋過ぎる光太郎の笑顔にやられました。そりゃぁ周りの空気も光輝くってもんです。（アルファ・システム　須田）



（埼玉県　岩澄さん）
☆動機不純ズ、立つ!? さわやかな笑顔が良！



（神奈川県　こうきさん）
☆寝ながらに覚めし、あやかし。紅が鮮烈な力作です！



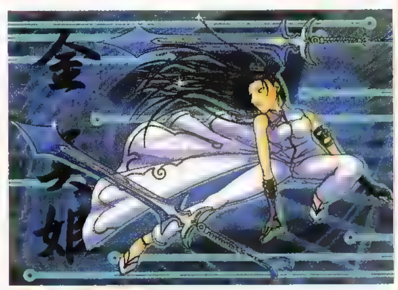
（東京都　月神あずま君）
☆天使の翼、決意に輝く！　幼くも揺るがない、エミリオ君の強さが見える一枚です。

是空とおる賞
賞品：是空先生サイン入り色紙



（茨城県　塚本つかさ君）
☆ラブリー薙乃ちゃんです。無限に可愛いこの娘。ストライダーがもっとこにくたらしくてもOKですが、僕的No.1です。（是空とおる）

たかなぎ優名賞
賞品：たかなぎ先生サイン入り色紙



（広島県　天峨桜丸君）
☆大胆かつ細やかさがあって、彼女の強さやスピード感を感じられる絵ですね！（たかなぎ優名）

次回、最後の選考作品を発表！

式神同盟　〜キャラという位置付けやキャラ性能の特殊性から、どうしてもスコアトライアルの申請人気が出ないミュンヒハウゼン。壱式はまだ扱いやすく、式神攻略本にオマケグラフィックが載るためか（P075参照）、それなりの人気があるものの、扱いが難しくオマケグラフィックが無い弐式はかなり寂しい状況に……。勇気あふれるそこのキミ、ミュンヒ弐式に愛の手を！

最終防衛ラインを抜けて決戦に挑め！

トリガーハート エグゼリカ
TRIGGERHEART EXELICA



トリガーハート エグゼリカ
■メーカー：童
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2006年5月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

稼動から約1カ月が経過した今月は、ミスすると立て直しが難しいステージ4後半の砲台ブロック地帯を徹底攻略！ ステージ4～5のボス戦攻略に加えて、ライバル機・フェインティアの出現条件なども取り上げていくぞ!!

Text：伊勢猫

第3の機体・フェインティア その詳細な出現条件を公開！

一部のステージボスを最終形態で破壊した場合のみ、特定条件を満たすことで姿を現すライバル機・フェインティア。既にご存知のプレイヤーも多いとは思うが、その出現条件はV.B.A.S.であることが判明!!

具体的には、ステージ1とステージ3のステージボスを最終形態まで出した状態で、総合アイテム取得数3000以上で破壊すればOK。上記の出現条件を満たすことで、ボス破壊後にフェインティアが出現する。なお、ステージ5のボス戦闘前については、登場演出のみでプレイヤーとの戦闘は一切無し。隠し条件によるフェインティアとの最終戦闘なども、存在しない。



出現条件さえ満たせば、第1形態中にミスをしても第2形態に移行して戦闘続行となる。



ステージ5はあくまでも登場演出のみ。レーザーに攻撃判定は無く、撃ち込み点のみだ。

●フェインティア出現条件●

各ステージのフェインティア出現条件は、下記のV.B.A.S.データリストにまとめた通り。戦闘前にフェインティアが撃墜されてしまうステージ5については、登場演出のみで戦闘が発生することは無い。

出現ステージ&攻撃形態		クオリファイ	基礎点
STAGE-01	第1形態	3000～	40
	第2形態	-	45
STAGE-03	第1形態	3000～	40
	第2形態	-	45
STAGE-05	-	-	0

トリガーハート エグゼリカ 設定用語集

クルエルティア（Crueltear）
エグゼリカの姉としてのパーソナリティを持つ、文字通り「姉妹機」のトリガーハート。速度性能ほか、一部スペックはエグゼリカのそれを上回る。ちょっと熱血気味。

半自律随伴砲撃艦「カルノバーン」
クルエルティア主力装備。現地改修（再生）により一方は砲撃艦、もう一方はケース（外装）を流用したアンカーユニットとなった。アールスティアに劣らない攻撃力と運動性を持つ。

素体状態
トリガーハート・ユニット部分を排除し、本体のみの状態。本編では使用しなかったが、非常時にはこの状態で近接戦闘が可能。ただし、その場合はユニット駆動時よりパワーソースが限定される。

例えば、手甲状の部分は近接防御手段の一つ。トリガーハートのフィールド形成能力を応用した対物破砕・打撃・切断能力を持つ。



付録 ちょっとイイ話 その3

Text：Gra

今月は設定資料集掲載で大量にコメントを載せていただいてるハズなので、番外編を。

1回目で「スク水」という単語をうかつに出してしまったので「デザイン上ああなるのは必然」というデザイナーの主張が、各方面でネタ扱いされててちょっと心外です。あくまでスク水に見られるような「機能美」について主張したかっただけので、そこは誤解の無いように皆さん！！ ドンドン！（机をたたく音）

にしても、いわゆるスク水ってだれがデザインしたんでしょうね。「ブルマーはブルーマー夫人（1818-1894）」みたいに、普及に尽力した人が居るの？ ジョン・スクミズさんとか（←日本語だろ！！）

アンカーを使いこなせば楽勝!?

砲台ブロック地帯&ボスクラッシュ攻略

砲台ブロック地帯の基本方針を詳しくレクチャー。前号に引き続いて、ステージ4～5ボスに加えて、中ボスの攻略テクニックまで徹底解説！

STAGE-04 ブロック地帯

パターン化さえできれば、大幅なスコアアップも可能。大型砲台の織り方と処理方法を覚えていこう。

小型･中型･大型と３種類ある砲台ブロックは、大きいほど耐久力が高く、同じ大きさの砲台ブロックを振り回しでぶつけると互いに消滅する。つまりは中型なら小型ブロックを一方的に破壊できて、大型であれば小型＆中型ブロックを破壊しながら進める。

具体的な流れを説明していくと、スタート直後のエリアＡや小型＆中型ブロックが混在するエリアＤは、キャプチャー→ホールド解除でこまめに破壊しながら進もう。これに対してエリアＢとＣは、中型ブロックをキャプチャー→小型ブロックを振り回しで破壊しながら進んでいけばOK。エリアＥ～Ｉについては、大型ブロックを持ち変えながら進んでいこう（連続写真を参照）。



小型ブロックを画面中央でホールド解除すれば、左右の画面端まで爆風が届いてくれる。



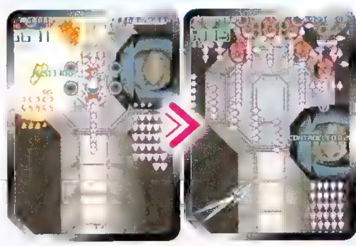
振り回し中の砲台ブロックよりも小さな砲台であれば、一方的に破壊しながら進めるぞ！

エリアE～F 大型砲台①～②



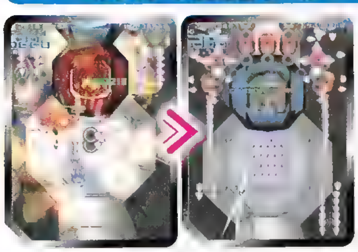
①～②は１個ずつなので①を後方に捨てて②をキャプチャーしよう。

エリアG 大型砲台③～④



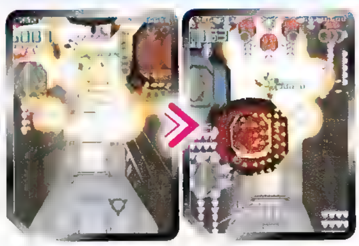
左右に2個並んでいるので、②をいずれかに投げ飛ばして破壊だ！

エリアH 大型砲台⑤～⑥



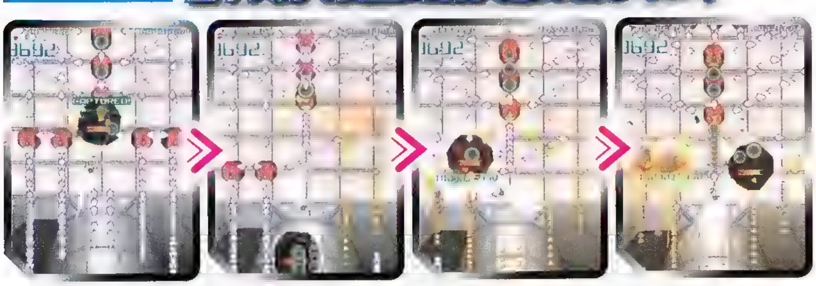
次は手前の⑤に④をぶつけて↓ショットで破壊。⑥をキャプチャーだ。

エリアI 大型砲台⑦～



⑧を投げで破壊↓⑦を捕って⑩へぶつけて↓⑨をキャプチャーする。

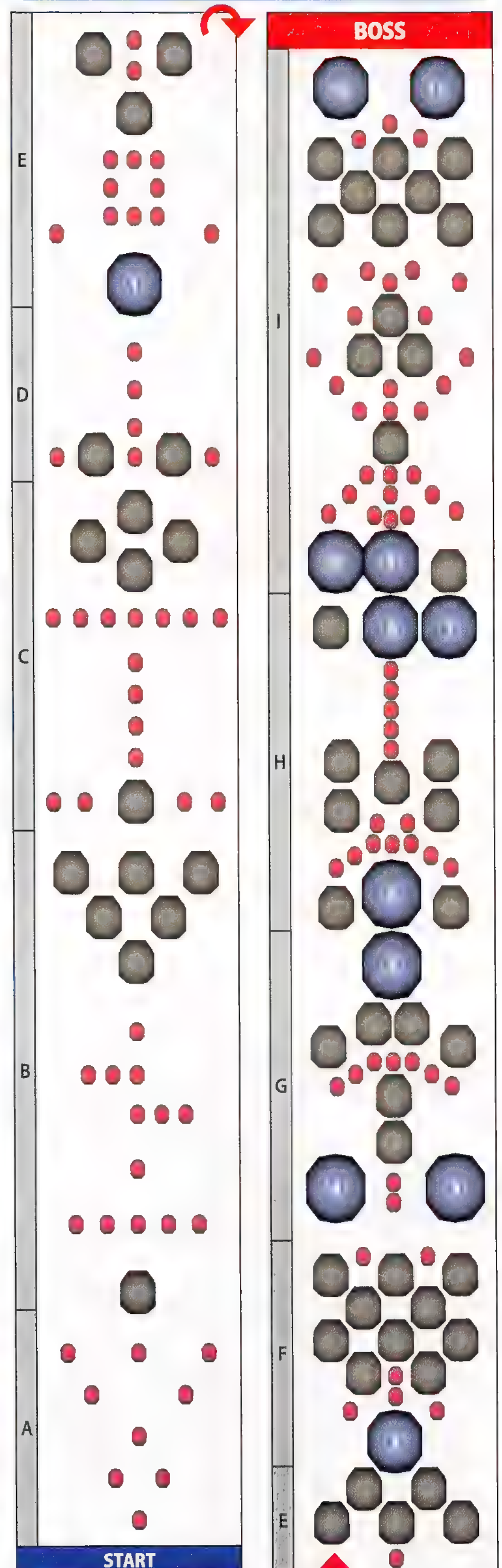
テクニック 上下入力で安全に砲台を振り回していく



砲台ブロックの撃つ弾は遅いため、高速で振り回していればすべてアイテムに変換できる。このときに注意したいのがレバー入力の方向で、左右方向への入力を絡めると……、垂直方向の連射弾に引っ掛けて振り回し始めにミスをしやすい。

多少、回転速度が上がるまで時間はかかるが、キャプチャーしたら下入力→真下に近付いたらニュートラル→慣性で振り回し→真横を過ぎたら上入力……、と振り回すのがオススメ。これなら垂直方向の敵弾を気にせず、確実に振り回せるぞ！

ブロック地帯 配置マップ



STAGE-04

4th. BOSS

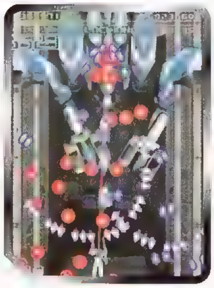
これまでのステージボスと違って、ビット類を放出しない。弾幕を見切ってきっちり回避していこう!!

各形態ごとに両腕のアーム部分が付け替わっていくステージ4ボスは、V.B.A.S.によって第1形態～第4形態までが存在。いずれの形態も本体脇の位置でアーム攻撃を無効化できそうだが、アームの稼動範囲から外に出ると、ボス本体から自機狙いの高速3WAYが飛んでくるので要注意！　なお、ボス本体が中央のみでダメージ判定も極端に小さいため、ボス前からキャリアーや大型砲台を持ち込んで投げ付けても大してダメージを与えられない。

各形態の攻撃パターンについては、どれも見て回避するしか無いタイプ（カコミ参照）だが、弾幕の密度自体は低いので慣れてしまえば特に問題無いハズ。ただし、これまでのステージ1～3ボスと違って、時間短縮&簡易ボムとして利用可能なビット類を一切放出しないのが難点。スタート直後にアンカーを撃ち込んだ後は、画面下でひたすら耐えるしか無い。逃げ道が無くなりそうだと思ったら、迷わずボムボタンを押して安全を確保しよう。

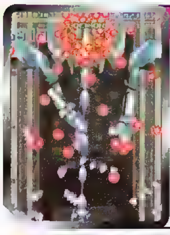


画面端で飛んでくる高速弾は、微妙に狙いがズレているので、一方向へと少しずつ回避していくと……？



いずれの形態もビットを放出しないため、開幕にロックオンした後は、ひたすらロックオンショットを撃て。

各形態の攻撃パターン



第1形態

アームからのワイド紫弾×2とボス本体から全方位赤弾の混成弾幕。左右のアームがランダムで小刻みに動くため、ワイド紫弾の軌道を読みづらい点だけ注意すれば特に問題無し。開幕にロックオンして、後は画面下で回避に専念しながら、ひたすらロックオンショットを撃ち込んでいけばいい。



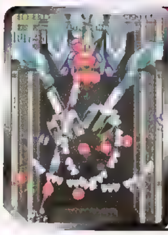
第2形態

第2形態になると、アームから5WAY紫弾×2+本体から7WAY針弾の攻撃パターンへ移行。弾幕の間隔が広がるので、第1形態よりも回避するだけなら簡単な攻撃パターンだ。回避の基本方針は、画面下でアームが撃つ紫弾に意識を集中して、本体の針弾を目の端で捉えていく感じにすると避けやすい。



第3形態

第3形態の攻撃パターンは、アームからレーザー×2+本体から赤弾+針弾の5WAYとなる。アーム移動～レーザー発射までの間隔が長いので、この間にアーム正面から移動してしまえばOK。なお本体の5WAYについては、中央部分の赤弾のすき間が広いので、無理に大きく避けない方が安全だ。



第4形態

最終形態になると、アームから7WAYのワイド紫弾×2+本体からは赤弾+針弾の5WAYの攻撃パターンに移行する。弾幕回避の基本方針は、アームと本体の弾が重ならないポイントを抜けていくこと。どうしてもミスしてしまう場合は、ケチらずにボムを使って仕切り直していこう。

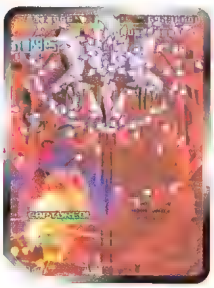
STAGE-05

Last BOSS

最終ボスとの決戦は、これまでのセオリーが一切通用しない。周囲の破片をうまく利用して倒そう!!

最終ボスとの戦闘については、これまでと異なった仕様が二つ存在する。まず、一つ目がショット&ロックオンショットの無効化能力で、いずれを撃ち込んでもダメージは一切無し。周囲を落下していく瓦礫を誘爆させるか、投げ飛ばして当てないとダメージを与えられない。そして、二つ目はボス戦闘の制限時間で、通常60秒のところが最終ボスのみ90秒に設定されている点だ。

このため、ボスの弾幕を避けながら瓦礫をキャプチャーする訳だが、この際に注意したいのが瓦礫の密度と大きさ。密度が高いと振り回す前に壊れてしまい、大きい瓦礫だと振り回しづらくミスしやすい。最終ボス戦の基本方針は、まず始めにキャプチャー～ホールド解除で周囲の瓦礫を排除。瓦礫が少なくなったら小さめの瓦礫をキャプチャー～振り回しながら中央に移動して投げ飛ばしていく。瓦礫を投げ始めてしまえば、弾幕が部分的に消えて動きやすくなるので、テンポ良く連続で投げ付けよう！



まずはキャプチャー～ホールド解除で瓦礫と弾幕を消して、振り回すためのきっかけを作っていこう。



ボス正面は瓦礫が降ってこないので、キャプチャー後は中央付近に移動しながら振り回して投げよう。

エリアボスの早回しと追加ザコ編隊の稼ぎ方

[illegible]

STAGE-02 AREA BOSS

[illegible]



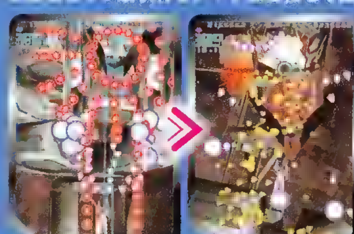
STAGE-04 AREA BOSS

[illegible]



STAGE-05 AREA BOSS1

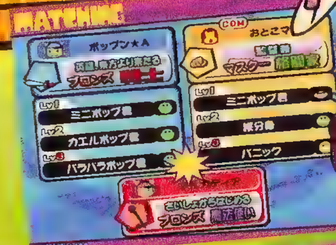
[illegible]



ポップン台の先に広がるNET対戦の世界！

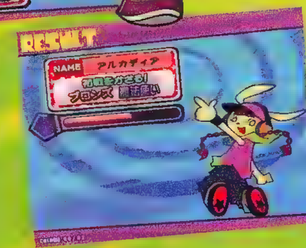
pop'n music FEVER!®

ポップンミュージック14フィーバー！





NET対戦開始を祝して、今回も6ページでお届け。全国のポッパーと対戦だ！さらに2曲の隠し曲を一足早く攻略！スペシャルインタビュー第2弾のテーマは"惚れたぜHarajuku"!!



ポップンミュージック14 FEVER!
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：稼働中(5月)
■使用基板：—

今度のNET対戦はRPGだ!?

扉の向こうは剣と魔法の世界!? 「ジョブ」システムにより自由度が広がった今回のNET対戦を解説！

オジャマを駆使して3人でスコアを競い合う、おなじみのNET対戦モード。クラス名が変わるなど、今回はロールプレイングゲーム風になっている。その中でも、新たなNET対戦に深く関係するのが「ジョブ」システム。それでは、さっそく詳しく解説していこう。



「ジョブ」システム



初期ジョブは4種類！

最初に選べるジョブは左の4種類。それぞれジョブごとに特性が変わっていくのだ！ ジョブは1試合ごとに選択できる。アイコンは、マッチング画面をはじめ対戦中の画面にも常に表示されているぞ。

今回新たに追加された「ジョブ」システム。ジョブにはそれぞれ特殊技があって、対戦しているときに発動したり、次の試合に生かされたりとその効果はさまざま。自分のプレイスタイルに合わせて使うことで、得意な戦法を伸ばしたり、弱点を補うこともできる。

例えば戦士の「鉄壁の守り」なら、自分にオジャマを発動されたとき、一定確率で相手のオジャマ攻撃の時間を短くできる。このように目に見えて効果が分かるタイプもあれば、右表の神官のような特殊技もある。

最初の状態では、ジョブは上にある四つだけ。しかし、対戦を重ねていけば何かしら変化が起こっていくかもしれないぞ。自分に合ったジョブを選べば勝利も近くなる！

ジョブ	特殊技	効果
魔法使い	裁きの杖	オジャマ攻撃の時間がときどき長くなるぞ
戦士	鉄壁の守り	オジャマ攻撃されたときの時間がときどき短くなるぞ
神官	献身の心	オジャマコンディションが悪くなりにくいぞ
格闘家	精神統一	オジャマ攻撃されたときに自分のオジャマゲージがときどき早く増えるぞ



「鉄壁の守り」が発動！ オジャマ攻撃が苦手な人は戦士をチョイスしよう。特技によって自分の不得意な分野をサポートするのも戦略だ。

▶ はなす
たたく
みる
まほう
しらべる

▶ TOMOSUKE

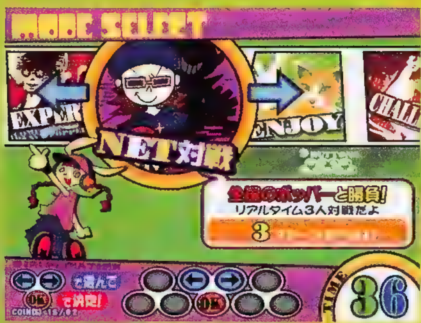
[illegible]

ぜひ、いろいろなことを試してみてください！



いざ旅立ちのとき

さぁ、『NET対戦モード』を選んで、いざ幻想の闘いへ！　必ず3曲プレイできたり、カードを使ってプレイしている人は戦績を残すことができるのは前作通り。自分のキャラクターを選択しレッツ「NET対戦」モード！　勝利をつかもう!!



まずLVを決めよう

最初に自分のレベルに合ったクラスを選択しよう。同じ腕前の人と対戦できるぞ。

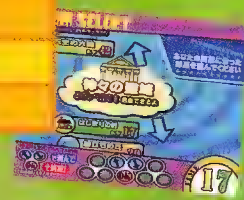
ジョブ選択

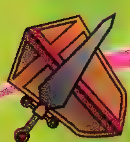
次にジョブ選択だ。こちらは対戦ごとに毎回選択することになるぞ。

楽曲選択　オジャマカスタマイズ　戦績

最後は曲やオジャマカスタマイズなどの選択。対戦相手に合わせて戦略を練りながらじっくりと選んでいくべし。時間が余ったら戦績をチェック！

レベル	クラス
LV17	はじまりの村
LV20	旅立ちの丘
LV24	不思議の森
LV28	神秘の湖
LV31	時空の塔
LV34	太陽の城
LV37	はるかなる大海原
LV40	竜神の島
LV42	天空の大陸
∞	神々の領域





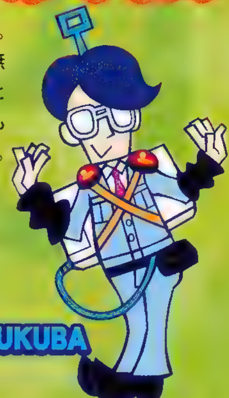
「ガチ」派？　「オジャマラー」派？

オジャマカスタマイズ

ここでLv1～3の好みのオジャマをセットしよう。攻撃重視、守備重視など選び方はさまざま。すべて「無し」にすることもできる。同じオジャマを使い続けると効果や持続時間が弱まる「オジャマコンディション」も健在。オジャマ選択時は「ジョブ」の影響も考慮しよう。



今作は「ジョブ」の特殊技もあるので、心理戦がさらに重要に。オジャマでは、「ポップ君の竜巻」がLv3になっているなど細かな変化がある。





戦いの果てにキミは何を見る……？

戦績

対戦が終わったら、対戦結果が表示されるぞ。結果に応じてジョブEXPがもらえたり、オジャマや宝箱をゲットしたりできるぞ。

その各々の結果を次回対戦時の戦績でチェックすることが可能だ！　これらの情報以外にも過去10戦の勝敗や過去3戦以内の詳しい勝敗、現在の自分のコメントや、前回選曲した曲などさまざまな情報が得られるのだ。これらの結果をみて自分の得意分野や苦手分野を判断するのもいいぞ。





▼ NET対戦メインスタッフ「TAMA」と「コバケン」からのコメントを得た！

▼ **TAMA**

「NET対戦1作目となる『いろは』では、純粋にNET対戦というものを楽しんでもらえることをテーマにしました。2作目となる『カーニバル』では、一つひとつの対戦に変化を与えてみようということをテーマに、『レアオジャマの争奪』や『制限アリでの対戦』などを試みました。そして3作目となる『FEVER!』では、よりプレイヤーに個性を出してもらおうということで『ジョブシステム』を採用してみました。

オジャマを使ってアクティブな対戦を楽しみたい人は、『魔法使い』に。オジャマ攻撃は苦手だなという人は『戦士』に。安定した戦い方をしていきたいという人は、『神官』に。駆け引きをもっと楽しみたい人は、『格闘家』に。すべてを楽しみたいという人は、全部のジョブをマスターレベルまで。

自分の個性を磨くもよし、ネタに走るもよし、自分ならではのポップンライフをお楽しみください。」

▼ **コバケン**

「NET対戦も今作で3作目を迎えることができて、ひとまずほっとしています。今作のジョブシステムという新しい試みは、TOMOSUKEさんから挙がったアイデアを元にスタッフみんなで検討を重ね、悩みながら楽しみながら作り上げたものです。

私がはじめにNET対戦を考えたときに大事にしたかった部分は、ポップンを介した人間同士のコミュニケーションを図るかということです。カードに付ける名前は、ポップンの世界で自分を表すためのものです。お互いの名前が対戦相手の画面に出るというシンプルなことが、このモードの最初の目的だったと思います。

そこから先はポップンミュージックというコンテンツを使用して、いかにそのコミュニケーションを味わってもらうかというのが私のイメージでした。今作のジョブシステムもその一つだと思っています。

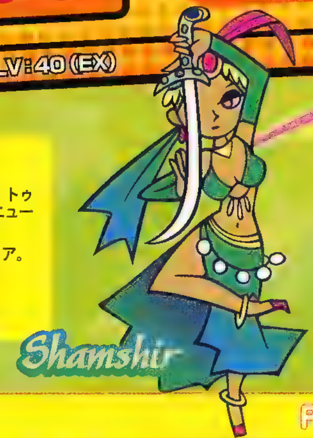
自分の中だけで閉じない面白さが、このモードにとって大事なポイントだと思っています。人と人から生まれる喜怒哀楽をポップンが作り上げることができれば最高です。ということで、今回もお好きなように遊んでください！　という感じです。」

バトルダンス

高難度の隠し曲"バトルダンス"を解禁一歩手前で攻略！
その曲調と同じく華麗にたたくことができるかな⁉

タイトル：シャムシールの舞　アーティスト：ゼクトバッハ　LV：40（EX）

BPM：100〜155



ゼクトバッハ

やあ、皆。我はZektbach the FEVERこと狂喜のゼクトバッハだ。

今回の楽曲はゼクトバッハ叙事詩第一章に出てくる東の小国、アゼルガットの伝説の踊り子シャムシールをモチーフにしている。

シャムシールはその類まれなる剣技でアゼルガット存亡の危機を救った英雄だが、ある事件を境に忽然と姿を消してしまった。

この楽曲はそのシャムシールの剣技を音と譜で再現し、歴戦の勇者諸君に伝説の踊り子と闘技してもらおうという我からの試練である。

馬手から弓手へ、弓手から馬手へと揺さぶる風のような舞、突然襲いくる重い一撃、閃光のごとき速さの連続攻撃、先の読めない乱舞などあらゆる攻撃にほんろうされるであろう。そのすべてをかわせたとき、うぬは試練を超え伝説の勇者への道が開くのだ。勇往邁進いたせ。

バトルダンスの出し方

①1曲目に【ウィンターダンス、ダンス、ダンスREMIX、ダンスポップ、トゥインクルダンス、ユーロダンス、K-ダンス、USダンスポップ、ロシア、ニューエイジ、ニューエイジREMIX】のいずれかを選曲。

②オジャマ「ダンス」+「最初から最後まで」or「ずっとON」を付けてクリア。

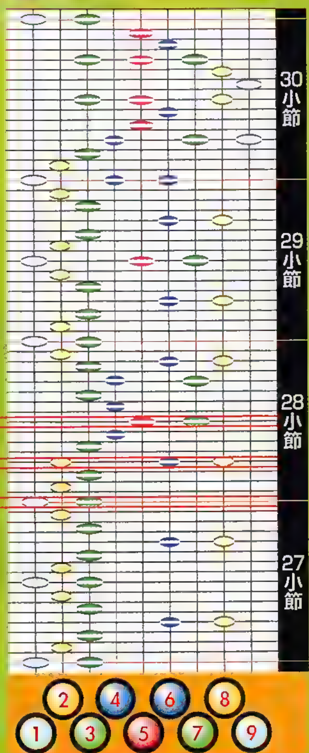
③2曲目は、1曲目以下の難度の曲を選択。

④1曲目と2曲目を比べて、1曲目の方が
SCOREが高く、GREAT（超チャレンジではCOOL）が多く、BADが少ない。

ARE YOU READY？

時間	構成
0：00	
0：18	BPM100
0：24	BPM155に
0：49	Aメロ（POINT A）
1：08	Bメロ（POINT B）
1：23	間奏
1：42	サビ（POINT C）
1：57	BPM134に

POINT　A



手の動かし方



このポイントでは、1を中心とした山形を描く変則的な階段が、左手側で断続的に続く。1と2と3のボタンは同じ楽器で演奏されたメロディーなので、そこに注意しながら全体を把握していこう。ミラーにすると、ほかの場所が辛くなってしまうよ。

では28小節目を例に手の動かし方を解説！　右手側に同時押しがあるため、左手のみで1、2、3の階段をさばかなければいけないポイントだ。

①では左手の親指と薬指で下段を、人差し指で上段を押そう。指を上下させるように押すべし。右手は6+8を押せるようスタンバイ。

②は左の部分で2→3→4の3連階段を押せるように手のひらの部分を3の上に待機させながら2をたたこう。

③では、②の後に3をさばいた手を方向転換させて右斜め上に押し上げて4をたたく。右手は②で押していた6+8の同時押しの形のまま、左斜め下にスライドさせよう。



お店のポッパー同士で協力プレイ！
「FEVER！」の店舗イベントの概要が明らかになったぞ！

第1話「集まれフィーバー！ポップン14」

左に見える4体のキャラクターの正体は一体⁉　そしてフィーバー戦士たちとは⁉　イベントを進めていくうちに正体が徐々に分かっていくのであろうか？　オヤッサンからの指令にある『COOL & GREAT』を50万個たたいて、その真相を明らかにしよう‼

しかし「第1話」と表記されているが……？

COOL & GREAT 500,000個！



7月上旬O.A.開始！

ディスコフィーバー

タイトル：DA DA DA DANCING!!　アーティスト：TOMO-crew
BPM125



同時押しが多いので、GOODやBADを出すと大幅に点数が下がるぞ。

“バトルダンス”が華麗な舞踊なら、もう一つの通常隠し曲は最高にハイな“ディスコフィーバー”DA！　“DA DA DA DANCING!!”というタイトル通り、この曲はキュートなGIRLもシャイなBOYも巻き込んでしまう『FEVER！』のテーマ曲。リズミカルなシンセサイザーのシャキシャキ音にのってフィーバーしよう！　出し方も簡単だから、まだプレイしていない君もレッツトライ！

たくさんの音が重なっている曲だけあって、譜面には同時押しがかなり多く含まれているぞ。しかしBPM変化や急激な譜面の起伏が少ないので、一つひとつの同時押しを取りこぼさなければクリアはそう難しくはないはずだ。

右手で、左手でと2個同時押しや3個同時押しをさばくことが多いこの曲。同時押しに意識を集中させてポップ君を押す手の形を作ろう！

ディスコフィーバーの出し方

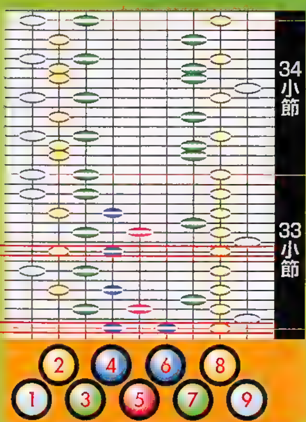
①『14』のミミ・ニャミいずれか選択。バトルモードは1P、2Pともに条件を満たすべし。

②1曲目or2曲目で【ディスコハウス・ディスコガールズ・ディスコクイーン・ディスコキング】のいずれかを選曲。

③1曲目、2曲目ともにフィーバークリアする。（バトルモードは除く）

④1曲目と2曲目のMAX COMBO数を足した値が14の倍数である。（バトルモードでは、1P、2Pの1曲目2曲目を全部足した値）

POINT　B



右の　の8分のリズムにあわせて左手で2個同時押しを同じタイミングで押す必要がある難所。右手のの部分は8分の縦連打だけではなく左右に振る動きもあるので高難度。

ここでは33小節目を解説しよう。④では2個同時押しの嵐をさばくため左手は4＋6に。このとき、次にたたくポップ君を理解しておこう。

右手は　を押したまま手を「く」の字形に。それによって、⑤に移行するとき螺旋階段状になっている　→9→　→7の部分を、　を中心に孤を描くように手を動かすだけでさばけるぞ。

手の動かし方

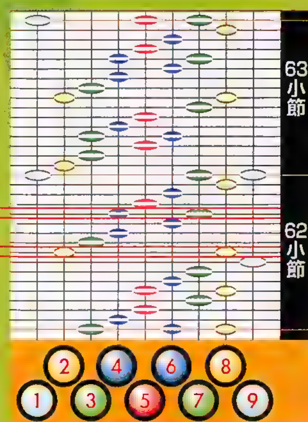




から手を放した瞬間に右手の付け根で9を押そう。再度　を押すことも忘れないように。

9を押した後、コンパスの要領で　を軸として9から / 側へと手の平を持っていこう。

POINT　C



いよいよ曲の終わり、BPMが155～134に落ちるポイントだ。今までより少しスピードが落ちているので、階段をさばくときには特に注意。早めにたたいてしまってGOODやBADを大量に出してしまうと、クリアが怪しくなってきてしまう!!

落ち着いて押せばそう難しい場所ではないぞ！

手の動かし方



右手より左手に意識を置こう。階段をうまく押せるはずだ。



⑦以降は右手も添えられるので、うまく階段を処理できるはず。

最後は、62小節目の真ん中部分。⑥では　＋　の同時押しの後、左手はすぐに階段を押さないといけない。手の平を3の上に待機させておこう。

小さな階段の後に4＋7の同時押しがくるので、⑦のように左手を再度階段に対処できるようにしておこう。

イラストコンテスト開催決定!!



ついにイラストコンテストが開催決定！　今回募集する部門は下の四つDA!!
基本的な投稿のルールはアフロと同じ。165ページを参考にしてね！

旧作キャラクター部門
『1』～『13』までの登場キャラクターを描くべし。

アレンジ部門
キャラの衣装などに自由にアレンジを加える部門。

『FEVER！』キャラクター部門
今作で登場しているキャラクター限定部門だよ。

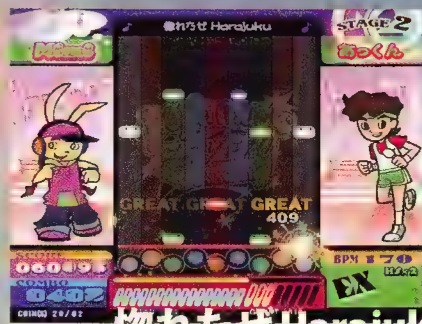
フリー部門
どの枠にも当てはまらない荒くれどもはこちらへ！

締め切りは
9月4日（月）必着！
発表はアルカディア12月号！



あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ポップンミュージック イラストコンテスト係

TUBOI from アルファ × BOSE from スチャダラパー



惚れたぜHarajuku

みんな、もう"惚れたぜHarajuku"はガンガンにプレイしたかな？　今回はこの曲を制作したスチャダラパー＆アルファの二組から、BOSE氏とTSUBOI氏にインタビュー！　初登場となるお二人に譜面の制作を担当したDes-ROW氏を加えて制作秘話などをドバッと聞き出したぞ

アルファにもスチャダラパーにも無い曲ができた

――[illegible]　曲ができた経緯を聞いちゃってもいいですか？

BOSE（以下B）　最初アルファから僕らに「なにか一緒に曲作りませんか？」って話が来たんですよ。

TSUBOI（以下T）　もともと結構ライブやイベントで一緒になるときがあったんですよ。ものすごい先輩なんですけど、話してみたら友達的な感じがして。

B　そうだね、あんまり変わらない感じがした。それもあって仲良くなって、それから「じゃあやってみようよ」って話が持ち上がったんです。

T　それで、普通だったら僕らの名義（アルファ）で曲を出す場合は、僕らが主導で曲を用意して、「こういう曲やりたいんですけど、ラップ入ってもらえませんか？」って誘うんですけど、せっかくスチャさんが「うん」って言ってくれたから、だったら一緒に責任被ってもらおうかなって（笑）。

B　被ってもらうって（笑）。あんま無いよ？　だって普通にアルファが曲作ってるとこに、何にも無い"ゼロ"の状態からみんなで集まって、「どうする？」「何作る？」ってとこからやったもんね。

T　せっかく（アルファ）三人と（スチャダラパー）三人だから、六人組でやろうって（笑）。

B　それで話し合ってたけどだいぶ煮詰まって、最終的には昔のアイドルみたいにしちゃおうとかって話したんだよ。

T　そのときはみんなでアイドルの曲を聴いたんですよ。聴いてたらやっぱり面白いのが多くて（笑）。

B　そういう曲のいいところを全部取り入れようって言って始めたんですよ。でもかなり変わった曲ですよね。自分らにもアルファにも絶対無い曲だし。

T　六人組みだからね。だれの責任とかじゃなく、みんなの責任だから（笑）。

D　でもその連帯感がゲームにも現れてますよね。

B　そう。この曲がゲームの中に入ってるのが、何か異常なようでもありつつ結構ハマってるよね。ポップンミュージックに向けて作ったんじゃないかっていうくらい（笑）。

T　ぴったんこだったね。

B　あんまり"楽しい"がメインにきてる曲無いからね、この世に（笑）。基本泣けたり感動したりだから。アレが泣きの曲だったら変だもんね。

――そんな"惚れたぜHarajuku"ですが、今回ポップンに収録することになった経緯は？

D　もともとアルファと俺は仲がよくて。

B　知り合いだったの？

D　実は俺の曲で参加してもらったりしてたり。

T　バンドのメンバー（笑）。一緒にバンドみたいなことやってたんですよ。

B　マジデ？　あ、そんなつながりあったんだ。

D　それで、面白い曲あるねぇってことをアルファと話してて、「あの曲ポップンダメかな？　スチャさん、ダメって言うかな？」ってアルファに聞いたんですよ。

B　あ、そんな友達だったんだ。

――ちなみに、BOSEさんがこのお話を聞いたのはTSUBOIさんからですか？

B　いや、アルファとDes-ROWさんがつながってるのは知らなかったんです。この話は直接コナミさんからいただいたので。話を聞いたときも、面白そうだからっていうことでOKしました。それに、この曲に関してはゲームに入ったりっていうことになった方が面白いし。

D　案の定入れてみたら、この曲このために作ったんじゃないかって。

T　だから発売されてなかったことにして、このために作ったっていうことでまた一からやり直してもいいっすよ（笑）。

B　シングルでも切って、またもっかいライブとかでやるしね（笑）。



アルファとスチャダラパーの6人組だからできた曲

TUBOI PROFILE

Des-ROW氏の楽曲にも参加していることでポップンファンにはおなじみ「アルファ」のメンバー。BOSEさんとはかなり長いお付き合いのようだ。



ラップを口ずさんでいるようにたたける譜面

[illegible]

関係者の声を使って、楽しくラップを歌っているような感じでたたけるように作ったっていうのが一番のポイント。そこができてうれしかったかな。

B　あれ面白い。

T　あ、声もボタンに割り当てられてたんだ。

B　さっきプレイしたときに、間違ったボタン押したときに声が出てて、これどうやってるんだろうってずっと考えてた。

T　あ〜、俺分からなかったわ〜。

ほかにも全然関係無いボタンに声を仕込ませることもできますよ。

B　要は、「ほ」「れ」「た」「ぜ」っていうのが、その一言ずつボタンに割り当てられるってことか。

あらゆることができますよ。「ほ」だけもできるし、「ほれたぜ」でもできるし。だからラップを歌っているときのリズム感を、ボタンをたたくことで再現できるように頑張ったんですよね。

B&T　頑張ったんだ〜（笑）。

[illegible]

T　世界観がちゃんとあるから、自分もちゃんと中途半端なアイドルになりきって書きました。

B　本気でね（笑）。

T　自分が見てたアイドルの気持ちで……、っていうのもまあ変な話しですけど。

B　あれは四人で歌詞書いてるんですよ。順番を決めてラップの長さを決めて、僕、TSUBOI、ANI、WADAの順に書いていったんだよね。僕が書いた後にTSUBOIが書かなきゃいけないから、僕ができたところをメールでTSUBOIに送って、この後に続き考えてって。

[illegible]

B　そうそう。でも年齢もずいぶん違うから、詞も違うなぁ〜って思った。僕はタノキントリオとかがイメージとして入ってきて、TSUBOIはやっぱり光ゲンジがジャストだったみたいで、そういう差はあるみたいです。

この曲でできた僕たちとの接点を大切にしてほしい

[illegible]

T　最近ではアルファ &DJ TASAKAでCDを出したので、主にそのCDのライブ活動やってますね。もちろんアルファとしてのライブもやってますよ。

[illegible]

B　8月にCDを出します。その曲もこんな曲かもしれないですよ（笑）。だからスチャダラとして入って、アルファとしても入ってっていうのもアリだよね？

T　そうですね。

"惚れたぜ Harajuku" に関しては、ゲームでは2分弱くらいしか聞けないから、ポップンで知って楽しんでくれた人はCDも聞いてほしいね。

B　聞いて歌詞を覚えて、歌いながらやるのが一番気持ちいいでしょ。

T　曲聴いてちょっとでも面白いと思った人は、本当に面白い部分はゲームには入ってないから、そこはCDで確認してもらわないとまずいなぁ（笑）。

B　あぁ〜、そうだねぇ〜（笑）。

PVも面白いからぜひ見ること。

T　PVはCDに付いてるんですけど、アルバムの初回限定版にしか付いてないんで、探して買ってください（笑）。

[illegible]

B　今まであまり接点が無かったこの僕たちとアルカディアの読者の方に、ここで接点ができたという ことで、その接点を大切に感じてほしいと思います。ポップンミュージックをプレイして、スチャダラとアルファの曲を聞いてもらえるとうれしいです。

T　言おうと思ったこと全部言われちゃったよ（笑）。

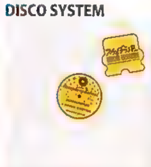
（6月9日　コナミデジタルエンタテインメント本社　六本木にて）



スチャダラパー

BOSE、ANI、SHINCOの3人からなるラップグループ。90年にデビューし94年には小沢健二との共作シングル『今夜はブギーバック』が大ヒット。音楽活動のほか執筆活動やTV・舞台への出演など活躍の場は広い。近作の音源はダウンロード販売もされている。

DISCO SYSTEM



発売元：ユニバーサルミュージック株式会社
レーベル：FIVEMAN ARMY
8月9日発売予定　POCS-5008
¥1,000（税込）

デジタルリリース（発売中）
PC：¥200（税込）
モバイル着うた：¥105（税込）
着うたフル：¥315（税込）

※上記画像はダウンロード販売用の公式ジャケット

アルファ

TSUBOI、WADA、DJ SUZUKIの3人で構成されているラップグループで、ポップンファンならその名前は一度は聞いたことがあるほど。ポップンシリーズでは主にDes-ROW氏の楽曲で参加しており、"大見解"や"夜間行"など人気曲は多数。

惚れたぜ Harajuku
アルファ＆スチャダラパー



TOCT-4831
¥1,000　発売中

ホットカプセル
アルファ＆DJ TASAKA



TOCT-25990
¥1,980　発売中

BOSE

[illegible]

人気グループ「スチャダラパー」のメンバーで、自他共に認めるゲーム好き。「ファミ通Wave DVD」での連載や多数のTV出演など、さまざまなところで活躍している。



歌いながらたたくのが一番気持ちいいでしょ



Ryu☆氏が本誌初登場!! TAKAさんとのトークをお届けするぞ!

beatmaniaIIDX13 DistorteD

今回は、今まで本誌に出ることの無かった人気コンポーザー Ryu☆氏がdj TAKA氏とともに登場！ さらに解禁情報も掲載。『DistorteD』はこれからが遊び盛りだ！

beatmaniaIIDX13 DistorteD
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：2006年3月(稼働中)
■使用基板：ー

Text：飛鳥

その出会いはまさに運命？ 引き寄せられた二人のアーティスト

――まずRyu☆さんとTAKAさんとの出会いはどのような形だったのでしょうか？

Ryu☆ 最初に出会ったのは大学1年のころだったから6年前です。随分さかのぼりますね(笑)。

TAKA 6年前かぁ……さかのぼるね(笑)。

Ryu☆ そのときは1ユーザーでしたから。

TAKA 『3rd style』の公式HPで曲の募集をかけたときに応募してきてくれたので、Ryu☆が参加したのは『4th style』からということになりますね。

――「musicianship trial」という一般公募のイベントですよね。Ryu☆さんがそれに応募したきっかけというのは？

Ryu☆ そのときは学生で、学校にパソコン室があったんです。そこで空いた時間にインターネットでウェブサイトを見て回っていたときに、たまたまコナミのサイトに行き着いたんです。そこで楽曲公募のページを見付けたんですけど、それを見付けたのが締め切り3日前だったんです。

TAKA あ、そうだったんだ(笑)。

Ryu☆ ホントにギリギリでした。締め切りを見てびっくりしましたから(笑)。



――その募集告知を[illegible]応募しようと決断[illegible]んですか？

Ryu☆ そうですね。その足で即シンセを買いに行きました(笑)。

TAKA えー！ マジで？(笑)

Ryu☆ そうですよ。でも曲自体は高校時代に作っていた曲だったんです。

TAKA 打ち込み直した感じ？

Ryu☆ はい。徹夜で打ち込み直して、次の日学校で音が出せる部屋に行って、大音量で音出してそのままMDに録音して送りました。

――その応募された曲を[illegible]たわけですよね。

TAKA はい。募集は「消印有効」だったので、締め切り日が過ぎてからRyu☆の曲は届いたんですよ。あれは最終的に何百通と応募が来ていましたかね。僕はそういった審査をさせてもらうのは初めてだったので、一つ一つ全部自分で聴かせてもらったんですけど、その中で圧倒的な存在感を放ったのがRyu☆とkors kの曲だったんです。

Ryu☆ いや、ありがとうございます本当に(笑)。

TAKA それまでにも結構いいなぁと思う楽曲はいくつかあって、それらの曲でいくことになるかなと思っていたんですが、Ryu☆とkors kの2曲が届いて聴いたときは、この二人でキマリだと思いましたね。

――そういうことだったんですね。ではRyu☆さんは『4th style』の後、『9th style』までの間は何をされていたんですか？

Ryu☆ どうなんでしょうね？(笑)

TAKA プライベートではその間もずっとつながってはいたんですよ。『4th style』のときはまだ学生ということもあって、Ryu☆が一人で全部やるには機材などが足りなかったりといろいろな事情があったので、しばらく間を開けた感じですね。

――その間もTAKAさんはRyu☆さんの曲を聴いていたわけですね。

TAKA そうですね。それで『9th style』の辺りで機は熟したというわけですよ。

Ryu☆ ちょうどリミックスのコンセプトでいこうという話が出てたんですよ。



TAKA じゃあRyu☆にやってもらうかなと。

[illegible]

TAKA そこでも素晴らしい実績を挙げてくれて、それからはレギュラーとして定着しましたね。

――そのリミックス[illegible]The Heavens Remix-」に関してお[illegible]

Ryu☆ 元の「Abyss」も好きでしたが、リミックスして面白い楽曲という流れで考えて、どちらかというとマイナー系でメロが立っている曲がいいなと思っていたので「Abyss」を選びましたね。

TAKA 最初は違う曲を持ってきたんだよね。

Ryu☆ あ、言っちゃっていいんですか？(笑)

TAKA 最初は違う曲でデモまで作ってきたんですけど、どうもRyu☆らしさが出てないなと(笑)。きっとRyu☆もそこは分かっていて、迷いながら作っていたと思うんですよ。

Ryu☆ 確かに悩んではいましたね。でも「Abyss -The Heavens Remix-」はすっごい早くできましたよ。前の曲は正直かなり時間かかってたんですけど。

――となるとご自身も大満足で提出したと

Ryu☆ あのときはもう振り絞った感じで「今の自分です」といって出しました。

はみだしDistorteD
Ryu☆さんが参加するきっかけとなった「musicianship trial」にはかなりの応募があったようだ。その中で採用されたRyu☆氏の「starmine」は氏が高校生のときに制作した曲だというから驚き。しかも、Ryu☆氏が作曲を始めたのも高校生の時からだという。また、同じくこの公募で採用されたkors k氏の楽曲「clione」も、かなりいい曲だぞ。まだ聴いたことが無い人はぜひ聴いてみよう。

Ryu☆氏が語る「So Fabulous!!」と dj TAKA氏が語る『DistorteD』

――『9th style』以降毎作楽曲を提供されていますが、今作の『DistorteD』はいかがでしたか？

Ryu☆　曲数は3曲と最初に決まっていて、「So Fabulous!!」は満を持して発表という感じでした。これは前々からダンサーのDAISUKEとユニットを組もうと話していたんです。それで最初にトライバルハウス系の曲を作っていたんですけど、ちょっとパンチが弱くて（笑）。これは自分たちは楽しいけど、ユーザーさんとしてはどうなのかな？　って思うところがあったんです。そのとき、DAISUKEの方から「トランスでいこう」という提案があり、その曲をボツにしてトランス系で新しく作った曲が「So Fabulous!!」ですね。でもところどころに前に制作していた流れの「ダダダダン」っていう3連系のキメが残っていますね（笑）。

――ダンスはもちろんDAISUKEさんオリジナルで？

Ryu☆　そうですね。あのダンスは福岡のクラブを借り切って撮影しました。当初からムービーは自分のDJのようなプレイとDAISUKEのダンスという組み合わせが決まっていたので、撮影したものをMAYAさんに編集してもらいました。

[illegible]なるほど。では隠し[illegible]解禁されたことで、改[illegible]盛り上がりを見せることと[illegible]すが、TAKA[illegible]として今作は振り返っ[illegible]どんな作品だった[illegible]すか？

TAKA　『DistorteD』といえばやはり四天王曲を使った一連のイベントがポイントですね。あれはやってよかったなと思っています。今まで「ONE MORE」や「EXTRA」という形の隠し曲を続けてきていたんですけど、それは一部の上級者しか楽しめないものではあったので、それをもう少し幅広いユーザーに楽しんでもらえるように制作チームでいろいろ考えて作りました。

[illegible]の四天王曲の中で[illegible]曲制[illegible]るわけですか。

Ryu☆　ですね。

TAKA　破格の待遇で（笑）。

Ryu☆　ああいう形は初めてでしたからうれしかったですね。ちなみにあの「waxing and wanding」は"月の満ち欠け"という意味があるんですよ。

TAKA　あ、そういう意味があったんだ（笑）。でも最初は四天王で出すわけじゃなくて、途中からそういう方向に決まったんですよ。

――四[illegible]ると分かったと[illegible]んの心境[illegible]

Ryu☆　やったぜ！[illegible]って感じですよ（笑）。

TAKA　あ、そういうもんなんだ。

Ryu☆　光栄ですね。本当にうれしかったですよ。

TAKA　でも実は、四神で行くって決まった段階で「青龍」はRyu☆しかいないだろうと（笑）。

Ryu☆　まんまでベタ過ぎる。しかも曲もあまりひねり無いし（笑）。

――今後も形は違[illegible]った企画は？



TAKA　そうですね、また何か楽しいことを考えて、たくさんの人に喜んでもらえるような方向性で制作したいですね。

[illegible]の皆さんに一言お願いします。

Ryu☆　これからもIIDXシリーズを末永くよろしくお願いします。

TAKA　新しいレーベル「beatnation records」を作ることになりました。そこでは今までできなかったこともいろいろやっていきたいなと思っているところなので、そういう方面でも頑張っていきたいですね。もちろんRyu☆にも手伝ってもらいたいと思っていますので、今後もよろしくお願いします。

（2006年6月6日　コナミデジタルエンタテインメントにて）



RYU

『3rd style』の公式サイトで開催された「musicianship trial」の楽曲募集で一般から採用されたコンポーザー。『4th style』で「starmine」を発表後、『9th style』から本格的に参入。代表曲は「starmine」「雪月花」「So Fabulous!!」など。



dj TAKA

プレイヤーの中では知らない人は居ないまさにミスターIIDXともいえる人物で、シリーズの初代から参加。Ryu☆さんやkors kさんを発掘した人物でもある。代表曲は「Abyss」「V」「A」「AA」など。

DistorteDの隠しフィーチャー全解禁!!　遊び尽くせ!

新たな遊び方の提示として登場した「CARDINAL GATE」。そこで出現した四天王曲4曲に加え、「嘆きの樹」がついに解禁となったぞ！　SPではNORMALが8、HYPERが11、ANOTHERが12という高難度曲となっているが、まだチャレンジしていなかった人はぜひ選択してみよう。四天王楽曲を含めた隠し曲をプレイせずに『DistorteD』は語れないぞ。さぁ、これを見たら早速ゲーセンへダッシュだ！



CARDINAL GATE				
ジャンル	タイトル	BPM	アーティスト	難易度
ESOTERIC SLOWCORE	Ganymede	72-82	玄武	SP-N：5／SP-H：10／SP-A：11
SUBLIME TECHNO	CONTRACT	180	朱雀	SP-N：7／SP-H：10／SP-A：11
DANCE SPEED	waxing and wanding	191	青龍	SP-N：7／SP-H：10／SP-A：11
ASIAN MIXTURE	華蝶風雪	199	白虎	SP-N：6／SP-H：10／SP-A：11
THE LAST				
ジャンル	タイトル	BPM	アーティスト	難易度
CONTEMPORARY	嘆きの樹	160	金獅子	SP-N：8／SP-H：11／SP-A：12

段位認定モードに「皆伝」が出現!

解禁された「皆伝」をプレイするには十段をクリアしていることが条件で、段位認定モードの最上級ということで難度が非常に高い。プレイ可能な超上級プレイヤーは、ぜひ自分の限界に挑戦してみてはいかがだろうか。

はみだし DistorteD

Ryu☆氏の現在のマイブームは「ジェットコースター」。最近初めてジェットコースターに乗って度肝を抜かれたそうだ（笑）。Ryu☆さんオススメのジェットコースターは後楽園ゆうえんちの「ラクーア」ということなので、乗ってみてはいかが？　そしてdj TAKA氏の話す新レーベル「beatnation Records」は、こちらのURLでチェックできるぞ。http://www.konamistyle.jp/sp/beatnation/

一気に攻撃が激烈になる中盤を攻略！

PinkSweets ピンクスウィーツ ～鋳薔薇それから～



今回は中盤の難所であるステージ4、5を攻略。ステージ道中のパターン化とボスへの対応力がカギになるぞ。また、ついに公開となった三つの隠しモードにも注目。どれも通常のモードとはまた違った魅力でまだまだ遊び込めること間違いナシだ。

Text：京城

ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～
■メーカー　ケイブ
■ジャンル　縦スクロールシューティング
■操作方法　1レバー+2ボタン
■発 売 日　稼働中(4月下旬)
■使用基板

自機選択時のボタンによる性能差

ゲームスタート後にどのボタンで機体を決定するかによって、ショット方向や移動スピードなどに違いがあるのはもう気付いただろうか。

左がその参考例。シャスタのレーザーは敵にロックオンする性質のものがあるなど攻撃範囲以外の違いもある。これらを考慮に入れつつ自分の好みで選んでいこう。

ちなみに時間切れのときはA＋Bで選択した場合と同じ機体になる。



SCORE ATTACK MODE

タイトル画面でA+Bを押しながらスタート

ステージ6を舞台として、制限時間5分以内にどれだけスコアを稼げるかを競うモード。残機に制限は無いため、いくらミスしてもゲームオーバーにはならない。

6面道中の敵配置を覚えるためにプレイするのもいいのでは？

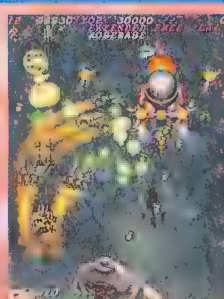


画面内の敵を早く全滅させるほど次の敵のエントリーが行なわれるため、俗にいう[illegible]しか激アツ。君はどこまでスコアを伸[illegible]か？

EXTEND MODE

タイトル画面でレバーを下に入れながらスタート

クリア後に2周目が始まり2周クリアでALLクリアになる。2周目は1周目のランクやアイテムなどが継続されていて1面から難度は高い。プレイ時間が長く、険しい道のりとなるのでランクの調整に主軸を置いた攻略が必要になるだろう。



比較的プレイ時間が長い本作で2周あるというのは近年のシューティングの中では破格のプレイ時間の長さ。ランクをしっかり抑えて目指せ2周ALL！

HARDER MODE

タイトル画面でレバーを上に入れながらスタート

ザコ敵（ミサイルも含む）を破壊すると爆発エフェクトから敵弾がわき出す"撃ち返し弾"が存在する高難度モード。ノーマルモードでは物足りない、刺激を求めるプレイヤーには特にオススメ。これぞシューティングといった弾幕を楽しもう。



スタート直後のザコ編隊を倒してこの撃ち返し弾の数！　これまでの攻略が通じなくなる個所が多くやりごたえは十分。上級者のために作られた辛口の難易度がたまらない。

1UPアイテムをいっぱい出そう！

残機はいっぱいあるに越したことはない。中ボス戦での稼ぎをこなして3面クリア時に残×5を目指そう。

ショットで倒した敵の数が2500に達する度に1UPアイテムが出現するのは前号でもお伝えした通り。中ボスはビットの破壊数に応じて本体からの破壊可能弾の発射間隔が短くなって、かなりの数を連射してくる。比較的楽に大量の破壊数を稼げる1～3面で必ず粘りたい。特に3面中ボスはすさまじい発射間隔で、ビットを1～2個残しても十分なほど。少し練習すれば1個目→2面ボス前、2個目→3面ボス前と1UPを出現させられるので挑戦しよう。

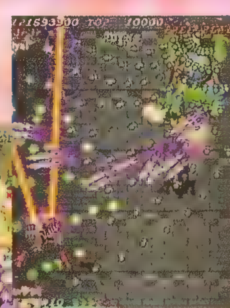
これに加えて3面、5面道中の固定1UPがあり、そしてザコの出現数が多い6面がある。1UPを確実に出していけばクリアがより近くなるのは間違い無しだ。



1面中ボスのビットを破壊後は横方向に角度を付けて本体へダメージを与えないようにして粘るといい。



稼げるランダム攻撃のモードが来るまで粘るのもアリ。細かい積み重ねもバカにならないぞ。



とにかく尋常じゃない発射数。レーザーを出して長く停止している4回目に撃ち込んで倒してしまおう。

捨てゲーコマンド：ゲーム中に"上上下下左右左右ABスタート"のコマンドを入力すると瞬時にプレイが終了する。特に残機が無限のスコアアタックモードでの実用性が高い。また、余談だが同社の『弾銃フィーバロン』のタイムアタックモードでも同様のコマンドが存在していて、トップクラスのプレイヤーになると捨てゲーコマンドの入力速度も相当なスピードだったらしい。

『流されていくの？』

STAGE 4 WATERWAY

このステージから一気に攻撃が厳しくなるが、各場面の対策がしっかりしていれば決して突破は難しくない。
突然現れる多数の敵に惑わされずに場面毎に冷静に対処していこう。



ホーミングミサイルにご用心

ミルフィユグラッセが撃ってくるミサイルはホーミング性能が高く、撃ち負けるとミスは免れない。装備がそろっていないときはミルフィユグラッセが右から出現してくる場所は右に、左なら左と出現位置に前もってローズクラッカーを発射しておこう。右MAPの通り1回目は右から、2回目は左から出現する。



装備の有無で極端に難度が変わる。装備が無いときはショットの連射速度を12連に上げて切り抜けるのも手だ。

画面端のミルフィユグラッセ出現位置にローズクラッカー投下をし、出現後すぐに破壊を狙うと非常に安全になる。

装備がそろっているときはミサイルで破壊数を稼ごう。このミサイルが固いとランクが上がっている証拠なので注意。

ショットを撃たずやり過ごせ

バナナボートは砲塔部分、本体部分共に自機が重なると弾を撃ってこないので、重なってそのまま倒す『弾封じ』が非常に有効。また、マロンボウルは上部砲塔を壊すと360°に多量の弾を発射するので破壊しない方がいい。A地点は出現後すぐにバナナボートに重なって倒し、後は一切弾を撃たずにマロンボウルをやり過ごそう。



剣型弾を避けてバナナボートに重なり、そのまま撃ち込んで破壊。剣型弾は連射されることは無いので楽に重なれる。

中央のシナモンワッフルへ1発ローズクラッカーを当てる際に、左のマロンボウルにダメージを与えないように注意。

ショットを撃たずに画面を動いて手裏剣弾をかわし、マロンボウルが画面から消えたら中央やや右にローズクラッカーで。

チュロス系は先手必勝

ソーダチュロス、ミントチュロスの出現場所では画面を左右にスクロールさせるときに画面外からの体当たりを警戒しよう。これを防ぐには常に仮想画面も含めた中央をキープし、敵が下まで来る前に撃ち込んで倒そう。また、ローズヒップの弾を当てるように意識するといい



ローズヒップをワイドにし、できるだけ画面中央に位置するのがコツ

武器アイテムを取ったときのショットが撃てなくなる時間が危険。

弱点の頭の正面へ移動し順番に破壊。撃ち漏らすとミスは免れない

STAGE4 中ボス 『スクランブルエッグ』



	ショット破壊時	ローズクラッカー破壊時
❶本体	50,000点	5,000点
❷プロペラ×4	破壊不能	各500点
❸オプション×6	各10,000点	各1,000点

中ボスの上でレーザー回避



ショット破壊時／ローズクラッカー破壊時	ビスケットオレンジ	シナモンワッフル	バナナボート	ミルフィユグラッセ	ソーダチュロス
	100点／100点	ランチャー2個:1,000点／1,000点 本体:1,000点／1,000点	砲頭:1,000点／1,000点 本体:1,000点／1,000点	砲頭:300点／300点 土台:500点／500点	1,000点／100点

STAGE4 中ボス
『ストロング・ストロベリーチュロス』



	ショット破壊時	ローズクラッカー破壊時
❶頭部	50,000点	5,000点
❷砲頭×8	各1,000点	各1,00点

砲台の素早い処理を最優先

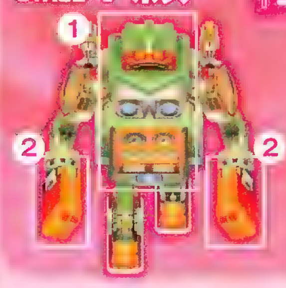
[illegible]

また、[illegible]





STAGE4 ボス
『ユニ=ユリシーズ』



[illegible]

	ショット破壊時	ローズクラッカー破壊時
❶本体	100,000点	10,000点
❷腕×2	各10,000点	各1,000点

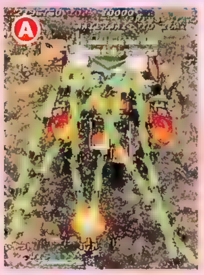


吸い込みから逃げ出すために

このボス独自の攻撃である自機を吸い込む重力弾への対策として、移動スピードは速めにしておこう。これは遅いスピードでは吸い込みから脱出できない場合があるからだ。

また、手のパーツにダメージを与えられるのは重力弾を発射しているアンテナ状のときだけで、通常時にパーツへ撃ち込んだダメージは本体へのものとして処理されるので覚えておこう。

第1形態の攻撃パターン

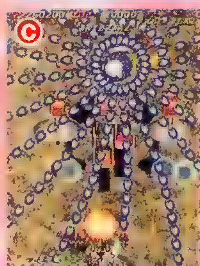


3WAYザコ×2
3WAYの中心か自機を狙うように発射される攻撃。1UPの敵破壊数を稼げるぞ。



本体砲台2連装レーザー+頭部2連装レーザー
頭部からのレーザーはある程度自機の位置を狙ってくる。

第2形態の攻撃パターン



青弾全方向+手からの重力弾
[illegible]らず、さく裂後は自機を吸い込み移動が制限される。



赤弾ハラマキ
[illegible]か自機を狙っているが真横までしか向きは変わらない。



扇状破壊可能弾連射
破壊可能[illegible]に連射[illegible]速か速いのでランクか上がっていると撃ち負ける恐れも。

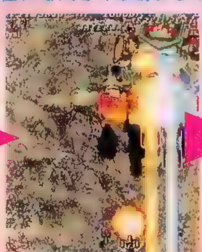


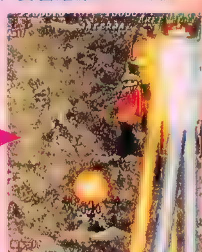
赤わしれレーザー
[illegible]レーザー攻撃て、ホス本体が停止しているので問題無し。

レーザーの狙いを誘導しよう

第1形態の Ⓑ はレーザーを撃つ際に横方向へ大きく移動する性質かある ボスが止まったのを確認して、レーサーを撃つ前に避けれはいい 次の目からのレーザーも同様に、自機の方向を向いて止まってから移動しよう。常にボスの真横をキーフして画面全体を大きく移動するのか、安全確保のコツた







Aの攻撃後はB[illegible]ツが回転してくるので、ボスの目の視線の延長上を通過してレーザーの位置を誘導しよう。

青弾全方向弾をシールドで防げ

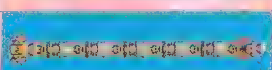
第2形態は Ⓒ の攻撃から始まり、その後 Ⓓ、Ⓔ、Ⓕ の3種類からランダムに選択され再び Ⓒ に戻るの繰り返しになる Ⓒ の攻撃になったら重力弾の吸い込みに注意しつつシールドで青弾を防ぎ、ローズクラッカーを発射すればいい。Ⓓ の攻撃は画面の一番上へ、Ⓔ、Ⓕ はボスの正面近辺でそれぞれ避けていこう







[illegible]の攻撃をシールドで防いだ後本体を[illegible]判断するのか重要 たた吸い込みにさえ注意していれば、シールドで防御→ローズクラッカー発射を繰り返しているだけで問題は無い。

	ミントチュロス		マロンボウル		メロンキャンディ		シガーチョコ		フルーツガム
	5,000点／500点		砲頭:300点／300点 土台:1,000点／1,000点		100点／100点	ショット破壊時／ローズクラッカー破壊時	200点／200点		200点／200点

『決して渇かない想い』

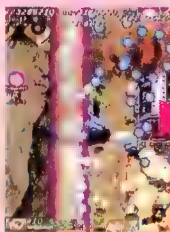
STAGE5 DESERT

高速スクロールの中、次々に現れる列車からの攻撃さはこれまでとは段違いの激しさだ。迫り来る猛攻撃に耐え、1UPアイテムを確実に回収せよ！

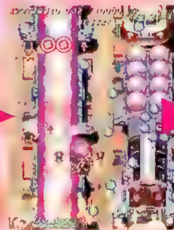


A区間

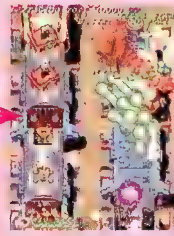
ステージ5でのメイン敵である列車は連結している複数のパーツから成っていてそれぞれが独立して攻撃をしてくる。また、一番上の車両のケーキという名称の部分は砲塔を破壊後、台座の部分も別個の攻撃を仕掛けてくる。この台座の部分だが、なぜか重なっても弾封じができない特性があるので覚えておこう。



右の列車にローズクラッカーを当てすぐ左へ移動。同様にローズクラッカーを発射し[illegible]トロベリーゼリーを破壊し再び右へ。



右へ移動する際にもう一度左の車両に重なるようにローズクラッカーを発[illegible]を消しつつ右へ移動する。



そのまま右端まで移動しストロベリーゼリーを壊した後ローズクラッカーを発射し上下[illegible]リーゼリーを壊したら左へ

B区間

このステージでミスの原因になりやすいのが、画面逆サイドからの○○ヨーカンと付く敵から発射されるレーザー。これは常に自機を移動させて避ければよく、上下移動でのローズクラッカーのため時間の稼ぎが重要。

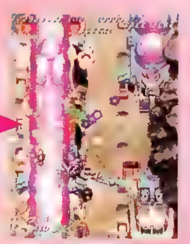
特にこのB区間では左右の移動が多いので、ローズクラッカーが消滅する直前に逆側の砲塔を確認しよう。



左端のストロベリーゼリーを壊したら少しずつ右へ移動し、左の列車からレーザーが飛んできたらローズクラッカーを発射する。



上へ移動してレーザーを誘導し画面右端を下へ動いてさらに一番下を左へ動いていき写真のタイミングでローズクラッカーを撃つ。

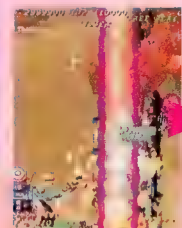


そのまま再度ローズクラッカーを撃ち、右の列車のから発射されているミサイルは一番右端へ移動して避け、右端上へ抜けていく

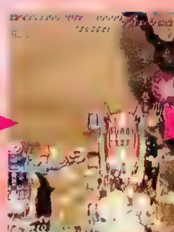
C区間

ここでは右側の列車正面、画面の一番下でローズクラッカーを連発して切り抜けよう。一番下に位置していれば正面からレーザーが飛んできても次に発射するローズクラッカーのため時間は十分間に合う。

左下から列車が出てきたときだけ、矢印のように移動すればいい。



右の列車の正面でローズクラッカーを撃ち、画面上部へ移動しよう。

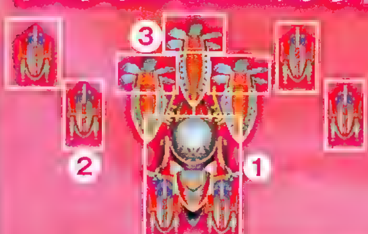


左下から列車が上がってくるので、自機狙い弾を避けつつさらに一番右を上へ。



最後に右側のストロベリーゼリーを破壊すれば1UPアイテム出現だ

STAGE5 中ボス 『スクランブルエッグ』

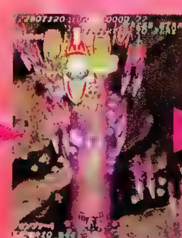


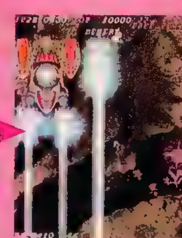
	ショット破壊時	ローズクラッカー破壊時
①本体	50,000点	5,000点
②プロペラ×3	各5,000点	各500点
③オプション×4	各10,000点	各1,000点

中ボスと反対側に位置せよ

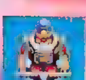
[illegible]







[illegible]



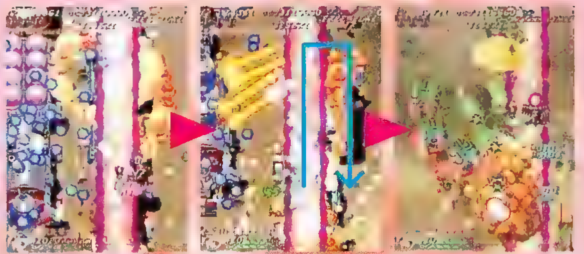





パティシエザッハトルテ	モモムショーカン	クリムショーカン	マンゴゥプリンハッコイリ	ハドゥケーキ	ブルーベリーゼリー
砲頭:300点／300点 本体:1,000点／100点	ロボ砲台2個:1,000点／100点 脚砲台2個:1,000点／100点 車両部分:5,000点／500点	屋根砲台8個:1,000点／100点 脚砲台2個:1,000点／100点 車両部分:5,000点／500点	コンテナ8個:1,000点／100点 脚砲台2個:1,000点／100点 車両部分:5,000点／500点	頭:5,000点／500点 上半身:10,000点／1,000点 車砲台:500点／500点	500点／5,000点

D区間

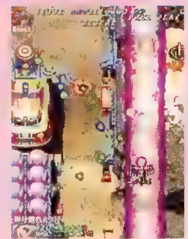
1UP獲得後は右から出てきた列車にローズクラッカーを発射し、そのまま左の列車をスルーして画面右端と右の列車の正面を回るように動こう。最後は左から出てくるロボペッツを若干上に誘導し、2回目に右から出るロボペッツ編隊の位置にローズクラッカーを発射して切り抜けよう。



ローズクラッカーを発射したらそのまま上方向に動き、矢印のように動いて時間を稼ぎ再びローズクラッカーを発射する、の繰り返し。ローズクラッカーが切れる直前に少し上に移動しておいて下がり右からのレーザーを避けるのがキモ。その後のロボペッツもローズクラッカーを撃ったら上下に動いて誘導し、体当たりされないようにしよう

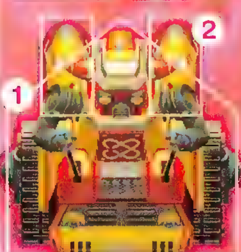
ステージ5の1UP出現条件

ステージ道中のストロベリーゼリーをすべて（全12個）破壊すると1UPアイテムが出現する。ローズヒップ装着時にオプションボタンを押しっぱなしにして攻撃すればいい。



左右端にあるものに関しては確実に配置を覚えておこう。

STAGE5 ボス 『フリージア＝フリーダム』



	ショット破壊時	ローズクラッカー破壊時
❶本体	100,000点	10,000点
❷インビジブルトライデント×2	各1,000点	各1,000点

多彩な攻撃パターンを仕掛けてくる5面ボスではローズクラッカーの効果的な使い方がカギ。適当に連射しているだけでは倒せないぞ



ダメージ効率を意識しよう

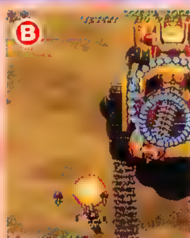
自機の移動範囲が制限される場面が多い上、ホーミングレーザーに代表される速い攻撃が多いので、できるだけローズクラッカーをボス本体の中心を狙って発射し常に敵弾を消すことを心掛けよう。

また、長期戦になりがちなのでボス前のロボペッツから出るアイテムでローズヒップのスペシャル（ローズヒップアイテムを4個逃してからローズヒップアイテムを取る）を仕込むのも手だ。

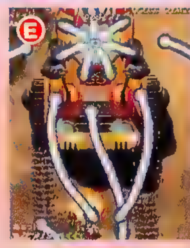
フリージア＝フリーダムの攻撃パターン



4連装剣型弾
頭部パーツからの自機狙いで幅が広く自機の移動範囲が制限されてしまう。追い詰められたらローズクラッカーで消し上下または左右に切り返そう



伸縮触手＋32方向弾
自機へ向けて伸びてくる触手の[illegible]32方向に通常弾を発[illegible]メージを与え[illegible]が画面上部でやり[illegible]た



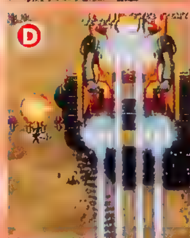
ホーミングレーザー
自機をホーミングする強力なレーザー。ローズクラッカーで消した際の残りにも判定があるのでローズクラッカーが消えるときは[illegible]して避けよう



回転鉄球弾
円上に広がりながら飛んでくる鉄球弾。シールドで防げないのでローズクラッカーで消して安全を確保すべし。基本的に正面をキープすれば[illegible]



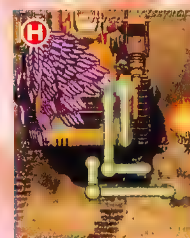
扇状緑弾速射
[illegible]ルトで防ぎ、ローズクラッ[illegible]を当てていけば問題は無[illegible]光を確保しよう



レーザー4本＋本体移動
本体から細いレーザーを4本出し続ける。本体の移動に合わせて端に追い詰められたとき[illegible]のターンの攻撃に注意し[illegible]



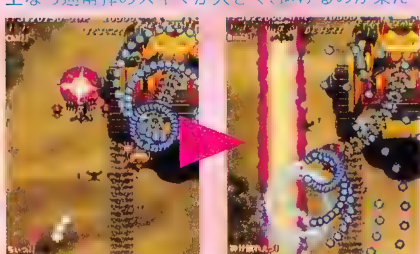
Ⓐ＋Ⓓ
Ⓓの4本レーザーで移動が制限されているところに剣型弾で狙われるので厳しい。できるだけ剣型弾を引き付けて消していくと楽になる



肩部パーツからの攻撃3種類
[illegible]、回転鉄球、サーチレーザーの[illegible]つはシールド[illegible]サーチレー[illegible]

伸縮触手＋32方向弾

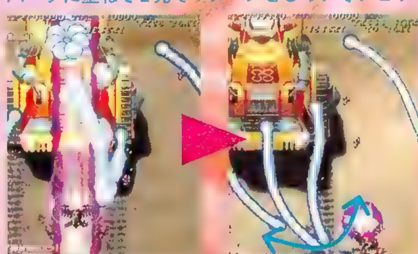
触手に触れるとミスになるので、触手が向かってきたらボスの反対へ移動してローズクラッカーを発射しそのまま画面上部へ逃げる。画面の一番上なら通常弾のスキマが大きく、避けるのが楽だ



触手を横へ誘導しローズクラッカーを発射。画面一番上まで移動して触手が引っ込むのを待とう。ただ、次のターンには注意

ホーミングレーザー

中央から発射された直後にローズクラッカーを当てれば連続してレーザーを消せる。開幕に正面をキープすることが重要。ローズクラッカーを頭パーツに重ねて2発で1ターンをしのいでいこう



消し損ねた場合は真ん中の3本を固まりと見て、左右交互に矢印のように移動しよう。動き過ぎないのがコツだ。

肩部パーツ3種類の攻撃

肩パーツの形状を見てサーチレーザー砲台にローズクラッカーを重ねていく。ほかの弾はシールドを張った状態で弾を消しつつためよう。サーチレーザー攻撃が無いときは正面に位置して問題無い



肩パーツの見極めがすべて。サーチレーザーは上方向へ移動して避ければいいが、できる限りローズクラッカーで消そう。

敵	得点
マンゴゥプリンニコイリ	コンテナ2個:1,000点／1,000点 脚砲台:2個:1,000点／100点 車両部分:5,000点／500点
イモムショーカン	ロボ砲台2個:1,000点　1,000点 脚砲台:2個:1,000点／100点 車両部分:5,000点　500点
ストロベリーゼリー	500点／5,000点
エレクトリックケーキ	頭 5,000点　500点　腕2個:500点　500点 肩砲台:2個:1,000点／100点 上半身:10,000点／1,000点 車砲台:500点　500点
ロボペッツ	2000点／200点
ファイヤーケーキ	頭:5,000点／500点 腕2個:500点／500点 上半身:10,000点／1,000点 車砲台:500点／500点

アーケードでは 100%中の100%でいこうかねエ……

前号で第一報をお届けし、原作ファンからの反響も多く、期待が高まる本作。今回は、前号から新たに判明した登場キャラクターを紹介するぞ。

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：未定
■発 売 日：2006年秋予定
■使用基板：SYSTEM256

Text：飛鳥

THE BATTLE OF 幽☆遊☆白書 ～死闘！暗黒武術会～



戸愚呂(弟)



戸愚呂(弟)の圧倒的なパワーに押されている幽助。原作での戸愚呂(弟)は筋肉操作が可能だったが、ゲーム中でもそれが可能なのだろうか。

登場キャラが続々発表！

前号では主人公である浦飯幽助をはじめとした「浦飯チーム」のメンバーが発表されたが、今回は幽助たちを暗黒武術会へ招いた張本人である戸愚呂（弟）をはじめ、原作でも人気の高かった死々若丸や陣などの参戦が決定。今回で10キャラが判明したわけだが、原作の暗黒武術会編ではまだまだ多くのキャラクターが登場するので、さらなるキャラクター数の増加と、原作ではあまり活躍の無かったキャラクターの登場にも期待してしまう。

まだまだ謎の多い本作、魅力的なキャラクターが多いだけに、続報に期待してほしい。

どんなゲームになるのか!?

ゲームシステムは『幽★遊★白★書』の世界をもとにしたオリジナルのバトルシステムが搭載されるとのこと。格闘ゲームファンだけでなく、原作ファン・アニメ版のファンも納得するようなシステムを構築しているとのことだが、続報が入り次第お伝えしていくぞ！





鈴駒

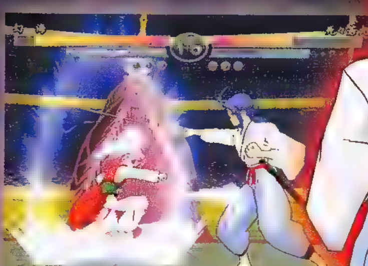
六遊怪チームの一員で魔妖妖（デビルヨーヨー）を操る鈴駒。原作同様に多彩な攻撃が可能になるのだろうか。

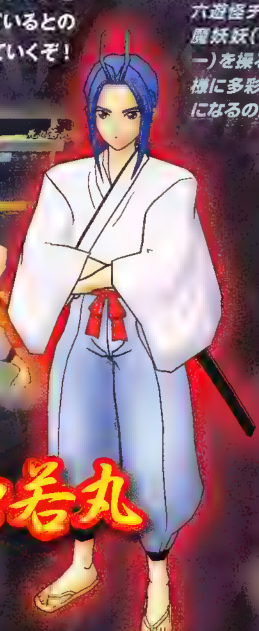




酎

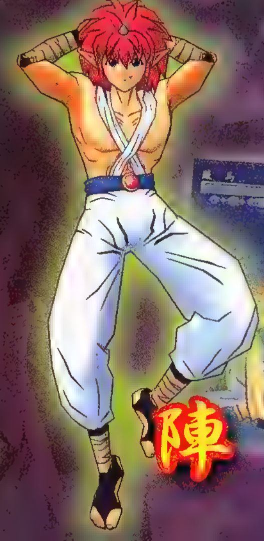
鈴駒と同じ六遊怪チームに属する酎。酔拳の使い手ということもあり、ゲーム中でもトリッキーな動きで相手をほんろうできるのだろうか？





死々若丸

裏御伽チームの副将で原作では女性ファンも多かった死々若丸。手に持つ魔アイテム「魔哭鳴斬剣」で若返った幻海に斬りかかる！





陣

風を操る魔界の忍者で、魔性使いチームに所属する陣。ゲームでもそのスピードを生かした攻防が期待できそうだ。

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00

兵士諸君！ニュージョンの登場である!!

本格稼動から約半年、ついに全プレイヤー待望のニューバージョンが発表された！　追加された新システムを我が物とすべく、立てよ国民！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00	
■メーカー	バンプレスト
■ジャンル	カードバトル
■操作方法	フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■発 売 日	2006年7月予定
■使用基板	Chihiro

Text：田渕健康＆age

新システムが導入されたVer.2.00登場！ 君は生き延びることができるか!?

既存のバージョンを基本にして、システムの変更やインフォメーションを見やすくするなどの改良を加えたのが、7月より稼働予定のVer.2.00である。新バージョンでは新システムが導入され、ほとんどのカードにおいて能力に変更が加えられているので、現在の資産を生かしつつ新鮮な気持ちでプレイができるのだ。

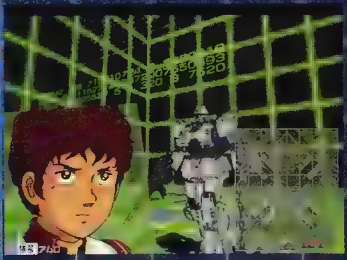
まずは、変更点をしっかりチェックしてほしい！

再出撃が可能に！



一度撃墜されても、予備戦力ゲージがあれば戦場に復帰できるようになるのだ！

同軍対戦が実現！



これまでは敵軍プレイヤーとしか対戦できなかったが、シミュレーターで同軍との対戦が可能に！

メインモニター情報が一新！



現在の戦況やプレイ可能マップを表示するメインモニターのインフォメーションにも改良が加えられた。どの戦場で、どちらの軍が何名ずつ戦っているかが一目瞭然！　スムーズに戦場を決定することが可能になるのだ。また、地域ごとにどちらの勢力が優勢なのか、分かりやすくなった。

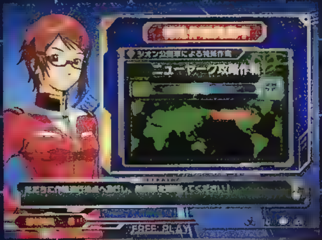
見やすくなったインフォメーション関連

各種インフォメーションがさらに見やすく、情報の整理がしやすくなったのがVer.2.00の顕著な変更点だ。一例を挙げると、部隊編成画面では、各カードの相性がよければカードの名前の色が変化。カードを差し替えるだけで好相性がすぐに分かるので、予備知識がさほど無いプレイヤーでも、相性のいいユニットを容易に作り出すことが可能だ。

また、部隊編成を決定した後でユニット構成を変更したいとき、わざわざ部隊情報を参照しなくても再編成ができるようになるなど、かなりユーザーフレンドリーな作りになっているのがうれしいところ。

ほかにも、プレイ開始時に表示される作戦発動中の勢力インフォメーション表示や、プレイ後にIDカードの取り忘れを知らせる警告音、終戦後初プレイ時の前大戦戦局報告など、さまざまな形で強化されている。

一度プレイすれば「これは遊びやすくなった！」と実感できるだろう。



作戦発動中には、両軍の勢力比が表示されるようになった。友軍が押されていたら、遠方でも作戦地域に赴きたい。



プレイ終了後は、カードのとり忘れが無いように警告音が鳴るようになった！　宇宙世紀のうっかり八兵衛も安心だ。

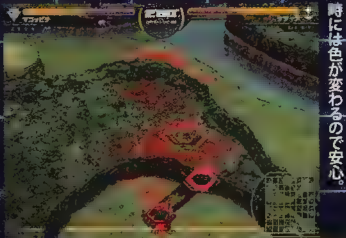


編成画面では、カードの相性がいい場合に赤っぽく色が変化。さらに名前横には©アイコンが点滅するのだ。

ロックオンサイトが変化！

マップ画面におけるインフォメーションも、さらに見やすく変化している。

ロックオンサイトが自軍のものは六角形、敵軍のものが円形になり、乱戦時にもロックオンサイトの動きを見分けやすい。接近戦でユニット同士がもつれたときなどに効果大だ。



サイトの形も変わっているので瞬時に識別できるようになった。戦闘シミュレーターでの同軍対戦時には色が変わるので安心。



戦闘開始前のマップインフォメーション画面でも、マップ上で移動する小さなオブジェの動きなどが追加されている。

GCB作戦書 実は去る4月下旬にニューバージョンのロケテストが行なわれており、既に新バージョンに触れた兵士諸君も多いことと思う。しかし正式稼働する新バージョンは、ロケテスト段階よりさらに改良されたものなのだ。今回の記事でしっかり変更点・新要素を確認していただきたい。まだ触れていないプレイヤーも稼働までもう少しの辛抱なので、ぜひとも自分の目で確かめてみちゃいなよ！

Ver.2.00の目玉!!

「再出撃システム」の採用

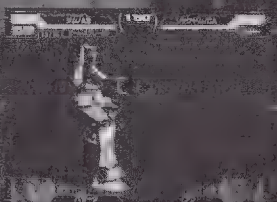
今回のバージョンから加わった新システムの「再出撃」。このシステムを効果的に運用してこそ、真の哀戦士だ!

撃墜されても復活!再出撃を有効に使え!!

これまでは、一度ユニットが破壊されたらマップ上から取り除かれ、再度戦闘に復帰するのは不可能であった。しかし、Ver2.00から採用された再出撃システムは、従来の戦力ゲージのほかに「予備戦力ゲージ」が追加され、これを消費することで、撃墜されたユニットの再出撃が可能となったのだ!



撃墜されたらそこで終了ではなく、予備戦力ゲージがある限り(写真の表示が出るまで)、一定時間経過後の再出撃が可能となった。

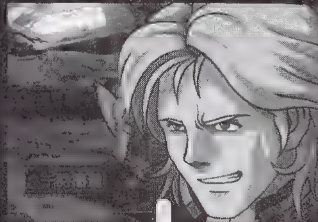


予備戦力ゲージは撃墜されたユニットのコストに応じて減少する。低コスト機なら復活回数もそれなりに多くなるのだ。

再出撃システムについて

- 予備戦力ゲージがある限り、複数回の再出撃が可能。
- 撃墜されたユニットの総コストに応じて、予備戦力ゲージが減少する。
- 予備戦力が無くなった時点で再出撃が不可能になり、従来の自軍コストゲージが減るようになる(以降は再出撃できなくなる)。
- 再出撃までには一定の時間がかかる。必要な時間はユニットのコストや出撃数に比例。

再出撃までの流れ



process ① 撃墜されると「一時撤退」

ユニットのHPがゼロになるとマップ上から消滅してしまう。この時点で自軍の「予備戦力ゲージ」が残っていたなら、ゲームから完全に取り除かれるのではなく、「一時撤退」の扱いになり、自動的に再出撃となる。



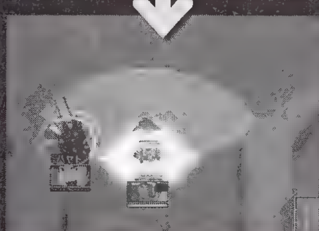
process ② 墜とされたユニットのコストに応じて「予備戦力ゲージ」が減少

画面上部にある戦力ゲージに重なって存在する黄色い「予備戦力ゲージ」。これがゼロになるまで再出撃可能だ。墜ちたユニットの総コストに応じて、ゲージの減少量が決定する。



process ③ 再出撃可能になるまでカウントダウン表示

撤退後すぐに再出撃するのではなく、一定時間を経てからとなる(再出現する位置にカウントダウンが表示される)。高コストのユニットは再出撃までのカウントが長くなる。



process ④ 一瞬の無敵状態で再出撃!

カウントダウンが終了すると再出撃。再出撃の場所は、カードを置いたX座標の最下部から(最初の出撃と同様)。再出撃の際は、敵にロックオンされない無敵時間が数秒間あるので、有効に活用したい。機体が光っている間は無敵だ。

再出撃の際の注意点

再出撃にはいくつかの特殊ルールが存在しているが、その中でも重要なのが「脱出装置」を持ったユニットの扱いだ。脱出装置を備えたユニットが撃墜されると、通常はコア・ファイターなどの脱出ユニットの状態で戦闘を継続する。しかし、予備戦力がある際に撃墜されると、脱出装置は働かず「一時撤退」となってしまうのだ。予備戦力ゲージが無くなって一時撤退が不可能になってからは脱出機能がちゃんと働く。

また、降下パックを持ったユニットは、初期出撃時と同様に、マップの下半分の任意の場所から出撃することが可能。うまく利用すれば、奇襲効果を引き出せる。

例外として再出撃できないのが、各陣営が運用する母艦だ。一度でも墜とされると二度と復帰しないのは今までと同様(予備戦力ゲージはもちろん減らないが)。

Ver.2.0では母艦が強化され、より重要な役割を担っているので、母艦を守りつつ戦うことが重要になりそうだ。



予備戦力ゲージの有無により脱出機能が働くか否かが決まる。脱出機能が生きるのは後半になってからだろう。



自軍の全ユニットが再出撃待ちの場合は、母艦が無防備な状態で晒されてしまう。いかに守るかが勝負!

GCB作戦書 再出撃補足:戦術に大きな影響を与えそうな再出撃システム。少しでも予備戦力ゲージがあれば、どんなコストのユニットでも再出撃可能ではあるが、「予備戦力ゲージの残量」と「再出撃するユニットの総コスト」の兼ね合いで、再出撃するユニットのHPに補整が掛かる場合もあるようだ。このあたりの詳しい仕様については、来月以降でさらに踏み込んで説明していこう。

同軍対戦が実現！　戦闘がテンポアップ！

対戦・戦闘時の変更点

再出撃のほかにもさまざまな新要素が追加されたニューバージョン。ここでは、新たに追加された要素の中でも、注目度が高いものをピックアップして解説しよう。

「戦闘シミュレーター」の導入

仮想空間（シミュレーター）を舞台に同軍と対戦できる新システム、それが「戦闘シミュレーター」である。これまでは敵対する勢力のプレイヤーとだけしか対戦プレイができなかったが、今回から同じ軍に所属する部隊同士が対戦できるようになったのだ！

同じ戦闘地域に、対戦可能な敵部隊がいる時には通常の対戦モードになるが、敵部隊が存在せずにコストの近い味方部隊が存在する場合には戦闘シミュレーターが起動し、同軍対戦に突入するのだ。

対戦のマッチングでは敵対勢力の部隊が優先して選ばれるので、「敵軍との対戦を回避して同軍対戦」ということは起こらないので安心だ。

基本的に、対戦ルールやシステムは通常のプレイと同じで、敵軍と戦うのと同様の感覚で対戦できる。シミュレーションという設定なので、「アムロvs.アムロ」や「アカハナvs.アカハナ」という夢の同キャラ対戦も可能だ。

自軍のプレイヤーのユニットはノーマルカラー、相手プレイヤーのユニットは[illegible]カラーに変わり、ロックオンサイトの色もそれぞれ違っているので、マップ上などでユニットを混同することなくプレイできるようになっている。



「アムロとシャア、戦ったらどちらが強いのか」といった夢の対決を実現できるのもナイス



画面に同軍プレイ[illegible]ときでも戦闘シミュレーターのおかげでコストさえ合えば対戦が可能になるのだ

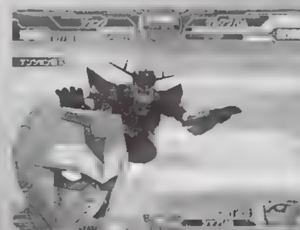


相手プレイヤーのキャラクター名には「AI」と表示される。あくまでシミュレーター内の模擬戦という設定になっているのだ。

戦闘シミュレーターの勝敗、戦局に影響は……？

部隊の勝敗が影響を与える自軍の勢力ゲージ。もしも、無差別級対戦地域などで、同軍対戦に敗れたら何らかの影響が及ぼされるのか？……結論からいうと、同軍対戦の結果は戦況に影響することは無い。勝っても負けても、メインモニターのミリタリー・バランス（円グラフ）は変動しないが、個人成績には対戦成績として記録され、成績に応じて戦功も獲得できる。

ただし、戦功は敵部隊と対戦した際に獲得できる量よりはやや少なくなっている。それでもCPU戦で得られる戦功よりは圧倒的に多いので、同軍対戦でも手を抜かずに戦い抜こう



戦闘シミュレーターの戦いは戦況に影響を及ぼさないので、安心して味方部隊をたたきのめせる!?

ロックオン速度がアップ!!

ロックオンのスピードが全体的に上昇した。そのため、テンポのいい対戦を楽しめる。一瞬の判断力がさらに勝敗を分けそうだ。

また、あらかじめ敵機にロックオンしておけば、味方機も瞬時にロックオンしてくれる、通称"リンクロックオン"も変更され、後からロックオンした場合は瞬時にロックオンせず、ロックオン速度が[illegible]上昇する、という仕様になった。



僚機からのロックオンなどがさらに効果的に。部隊のポジショニングには今まで以上に特に気を配りたい。



支援機（通称「タンク」）は引き続き有効。ただし全体的にロックオン速度が上がっているため、ただ乗せているだけでは厳しそうだ。

対戦のマッチングルール

Ver.2.00からは、コストのより近い相手と拮抗した対戦ができるように、マッチングされる部隊の運用コスト幅の調整がされている（以前よりも近いコストでないとマッチングされない）。

新バージョンからは、対戦相手が敵軍だけでなく同軍のプレイヤーも選択肢に加わっているので、今まで以上に実力が伯仲している相手と戦う機会が増えそうだ。



自分が先に戦場を決定している場合、コストが高い相手とは当たりにくい。不釣り合いなマッチングがされない仕様になったのだ。



対人戦のスタート時には、従来の「敵部隊接近」か、新要素の「戦闘シミュレーター起動」を表示して知らせてくれる。

戦功システムの変更

これまで、CPU戦では勝敗のグレードに応じた一定量の戦功しか獲得できなかったが、今バージョンからは敵CPUのレベルによっても獲得できる戦功が増減することになった。当然、CPUレベルが高いほど、獲得戦功は多い。なお、対戦などで連勝していると出現するCPUは強くなっていくので、なるべく連勝をキープしながら戦いたいところ。階級の高いプレイヤーを倒せば獲得戦功が増えるという、対戦時の仕様がCPU戦にも適用された格好だ。



終戦を迎えた際には、部隊の貢献度に応じた戦功の獲得に加え、それまでの戦況の推移も見られる。

ほかにも、CPUのアルゴリズムが変わっていたり、高低差のある地形を移動する際のアクションがスムーズになっていたりと、細かいところでも多様な変更がなされている。詳しくは、ニューバージョンをプレイする前にチュートリアルで説明してくれるので（Ver.Up後の初プレイから数回はチュートリアルが受けられる）、秘書の説明を飛ばすことなくしっかりと読んでおこう！

最大の関心事はやはりココ!!

カードの性質はどう変わる!?

新バージョンで最も気になることといえば、カードの能力値の変化だろう。変更点を生かして、新たな小隊を作ろう！

メカニックカード

地球連邦軍

連邦軍のメカニックカードで大きな躍進を遂げそうなのが、ガンキャノンやガンタンクシリーズなど、支援タイプの機体だ。

どちらもHPが増加して撃墜されにくくなった上、一部の固定武装の攻撃力、命中率、総弾数が上昇している。システム面の変更でロックオンの速度が早くなり、遠距離で敵機をロックオンしやすくなったことも大きなポイント。前衛に立つユニットを用意すれば、相手を近寄らせないように戦うことも十分に可能になった。

また、【ジム（パスーカ装備仕様）】や、【ジム（指揮官用）】といった汎用タイプのジムも、多少ではあるが基本性能が向上しているものが多い。

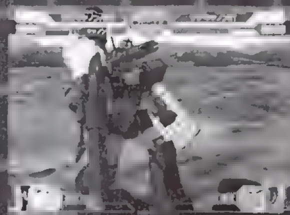
このほかにも、【フルアーマーガンダム】、【陸戦型ガンダム（ウェポンラック仕様）】など、あまりに機動力が低くて使いにくかったMSは地形適性が変化したり、機動力そのものが上昇したりと、使いやすくなっている。

逆に、前バージョンで猛威を振るった【ジム・スナイパーカスタム】は、全体的にわずかずつ能力が低下している。ほかにも、地上で圧倒的な能力を誇った【陸戦型ガンダム】や【ガンダムEz-8】などのMSも機動力が少し低下している。

これにより、とりあえず【ジム・スナイパーカスタム】を使ったり、地上では陸戦型ガンダムやEz-8頼に頼り切り、といった小隊では生き残るのが難しくなった。これを機に、今までお蔵入りしていたMSをいろいろ試してみてほしい。



連邦軍の機体で、今回最も大きな躍進を遂げたガンキャノンシリーズ。連邦のV作戦が、いよいよその真価を発揮するか!?



ジム・キャノンもキャノン砲の総弾数が増えパワーアップした機体の一つ。補給に戻る回数が減るのは大きなポイントだ。

ジオン公国軍

ジオン公国軍の特徴といえば、やはりMA（モビルアーマー）の数々。今回のバージョンアップで大きな影響を受けているものが多い。

特に大きな影響を受けているのが【ビグ・ザム】、【パーフェクト・ジオング】、【アッザム】など、コストが高い割に扱いが難しかったMA。【ビグ・ザム】、【パーフェクト・ジオング】は移動速度が上昇し、地上への地形適性が○へと向上している。これで、地上で運用してもある程度の機動力を発揮できるようになった。【アッザム】は機動力の向上だけでなく、固定武装が全体的にパワーアップ。攻撃をヒットさせたときのリターンが大きくなっている。

そしてサイコミュを搭載したMAは、サイコミュ兵器のロックオンサイトが相手を追跡する速度が少し速くなった。これでロックオン速度で負ける確率が減ることだろう。

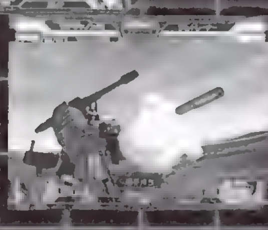
また、【ビグロ】と【ザクレロ】は機動力がやや低下したものの、全体的に攻撃エリアが拡大されたため、相手をロックオンしやすくなった。機動力は落ちていても、無理に動き回らないで相手をロックオンしやすくなったので、結果的にはパワーアップといえるだろう。

そのほかでは、前バージョンでは扱いの難しかった【グフ飛行試験型】、【グフ・フライトタイプ】なども機動力が向上して使いやすくなった。単体で飛行可能なMSなだけにこの変更は大きなポイントになりそうだ。

面白い変更を受けているのが【アッガイ】。何と、特殊能力にカスタムカード【強行偵察機】と同じ機能が追加された。コストが低いので、水中ステージで使ってみるのも面白い。



ビーム兵器の使用回数が増えたギャンも扱いやすくなった機体の一つ。コストに見合った活躍が期待できる。



連邦軍のジム・キャノン系同様、総弾数が増えたザク・キャノンシリーズ。これで地上戦の主役になれるか？

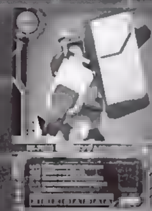
このカードに注目!!



ガンキャノン108番……スプレーガンタイプのガンキャノン。系【カイ・シデン】と好相性の本機二機と編成できる。



ガンタンクII……ガンタンク系の中で最も大きく変化した機体。コストが低いので、小隊に組み込みやすい。



陸戦型ガンダム（ウェポンラック仕様）……機動力が上がり、予備弾倉の能力も向上して使いやすくなった。



ジム（ジャック・ベアード専用機）……格闘の威力が上昇。連邦最強クラスの格闘機体へと生まれ変わった。

このカードに注目!!



ギャン……出力が上昇し、ビーム兵器使用時の弾数が増加した。格闘攻撃の攻撃エリアもやや広くなっている。



ゲルググキャノン……キャノン砲の総弾数が増加している。射撃役のMSとして真価を発揮できるだろう。



サイコミュ・システム試験用ザク……機動力が上がり、コロニー内での地上の地形適性が向上した。



ザク・キャノン（イアン・グレーデン専用機）……防御重視専用武器ビッグ・ガンの総弾数・発射数が増加した。

GCB作戦室 MS以外のメカニック：前バージョンで猛威を振るったコア・ブースター系以外は、両陣営とも軒並みパワーアップ傾向にある。撃墜されても消費するコストも少ないので、再出撃のシステムとも相性がいいといえるだろう。余裕があるなら小隊に導入してみるのも面白いだろう。コストに見合った活躍は期待できるかも？

キャラクターカード

オールドタイプもまだまだイケル！

主に変更を受けたのはテンション関係。連邦軍であれば【アムロ・レイ】、【シロー・アマダ】、【テキサン・ディミトリー】など。ジオン公国軍であれば【ランバ・ラル】、【シャリア・ブル】、【キャピー・ハザード】などの、テンションが上がりやすいキャラクターが挙げられる。これらのキャラクターは、特殊能力のテンション上昇速度がやや低下している。

逆に、連邦軍の【イーサン・ライヤー】、ジオン公国軍の【トーマス・クルツ】などは、特殊能力のペナルティーでテンションが下がりにくくなり、かなり扱いやすくなった。

また、【ゼイガン】、【セシリア・アイリーン】、【アカハナ】など初回戦闘時まで有効なものは、特殊能力によるテンションの上昇速度が上がっている。

新バージョンでは全体的にテンションを高く維持するのが難しくなった。そのためテンションが下がるメカニックやカスタムカードの扱いが少々難しくなったようだ。

これらの変更点から、艦長にするとテンションMAX持続時間の長くなるキャラクターはその価値が増している。個人の能力だけでなく、艦長の能力も考慮して新たな小隊を編成する必要がありそうだ。



【トーマス・クルツ】は恩恵を受けた一人。テンションが維持しやすくなったので、専用機と合わせて使う機会が増えるか？



テンションのみるみる上がっていた【アムロ・レイ】は、やや落ち着いたバランスに調整されたが、それでもまだまだ強力だ。

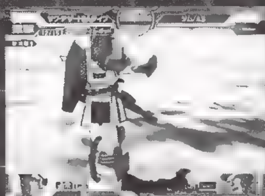
ウェポンカード

狙撃効果の向上

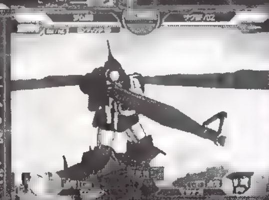
大きな上方修正を受けたカードは、【ビーム・スプレーガン】、【ミサイル・ランチャー】、【脚部3連装ミサイル・ポッド】、【ラケーテン・バズーカ3連装ミサイル・ポッド】など。これらは［防御重視］時、一度に発射する弾数が増えたため、攻撃力が非常に高くなった。逆に、猛威を振るった連邦軍の長距離戦主力兵器【ロングレンジ・ビーム・ライフル】、【180mmキャノン】、【ハイパー・ハンマー】などは、軒並み命中率などが低下している。

ジオン公国軍は一部のシールドが強化されている。【スパイク・シールド】は格闘攻撃時のダメージが上昇し、【バックラー・シールド】は耐久値が上昇した。【シールド】（ゲルググ用）は耐ビームコーティング能力が付加され、ビーム兵器がシールドを貫通して本体に及ぶダメージが減少している。

また、【クラッカー】などの投てき系ウェポンは、1発で複数の相手をロックオンできるようになった。ただし、味方にもロックオン・攻撃してしまうので要注意だ。



［防御重視］時の攻撃力上昇により、選択する価値が大幅に上がるはず。これまでの戦術に、大きな変化をもたらすだろう。



システムの変更によりロックオンスピードが速くなっているため、命中率が落ちたとはいえ、長射程武器はまだまだ強力だ。

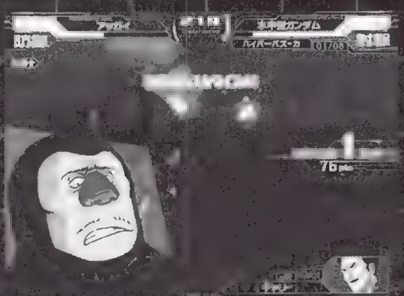
カスタムカード

選び方は慎重に

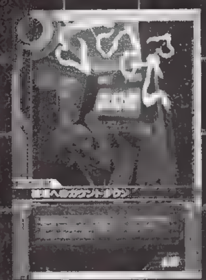
カスタムカードの変更点は、デメリットのあったものが使いやすく調整された傾向にある。まず【ジェネレーター出力調整β】は回頭速度の低下率が抑えられ、【装甲値カスタマイズα】は防御力の増加量が上昇。【装甲値カスタマイズβ】はそれに加えて移動速度の低下率が減少。【暴走】はギャンブル的な使い方は変わらないが、オーバーヒート時の機動力低下時間が減少。また、メリットがイマイチ少なかった【予備弾倉】、【外部ジェネレーター】は一度に使用できる弾数が大幅に増えた。

逆に能力が低下したのは、【オプションブースター】、【高度格闘プログラム】、【ルナ・チタニウム合金】など、デメリット無しで大きな効果が得られたカード。これらは能力の上昇値がやや抑えられたため、過度な期待ができなくなった。

少々変わった変更を受けたのが【ミノフスキー粒子散布装置】。1ユニットでも装備していれば、その効果は味方の部隊全体へと及ぶようになって効果が大幅アップ。敵母艦からの攻撃や、援護射撃の命中率も低下するようになっている。



装甲値カスタマイズ系のカードは、もともとコストが低いのでかなり使いやすくなった。ぜひ選択肢に入れておきたい。



【破壊へのカウントダウン】は一定時間で効果が切れるように。大きな弱体化だ。



【耐熱耐衝撃装甲】は範囲兵器のダメージまでも軽減できるようになった。

母艦について

カードではないが、母艦も大きな変更を受けている。まず攻撃エリアの回頭速度が上昇したこと。そしてマップ上での機銃攻撃の回頭速度の上昇。これらの恩恵を受けて、敵機を捕捉しやすくなった。そして、格闘攻撃を受けたときのダメージが大幅に減少したのもメリットだ。

以上のことから、接近されても一方的に攻撃され続けることが少なくなり、近付かれて一瞬で墜とされることが無くなったのは大きなポイント。強力な艦長を乗せれば前線に出て戦うことも十分可能だろう。ぜひ艦長にもコストを割いてみよう。



格闘攻撃をクリティカルヒットでくらってもこの通り。今までよりは多少強気で前に出ても大丈夫か!?

GCB作戦書
支援機の性能は?:【Gスカイ・イージー】やドダイシリーズにMSを搭乗させた場合、前バージョンに比べ移動速度、回頭性能ともに低下しているので注意しよう。
先読み攻撃:猛威を振るった先読み攻撃だが、今バージョンでは発動後の攻撃エリア発生が通常よりも遅くなるように変更された。【アムロ・レイ】(レア版)の特殊能力でも同様だ。

小隊の編成・ユニットはどう変化するのか？

Ver.2.00での戦闘はどうなる!?

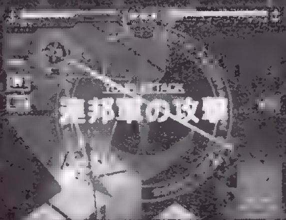
大幅なシステムの変更は、当然戦闘の流れにも大きな変化をもたらす。編成だけでなく、戦術にも一考が必要だ。

戦術の使い分け

攻撃重視と機動重視

[攻撃重視]と[機動重視]は、攻撃方法や攻撃力に大きな変化は無い。しかし、全体的にロックオンスピードが速くなったため、[機動重視]で一気に接近するのが難しくなった。機動力が高かった一部の機体の移動速度も低下しており、戦略に影響を与えそうだ。不用意に[機動重視]で接近しようとしたり、今までの感覚で距離を開こうとしたりすると、ロックオンを外し切れずに敵の攻撃をくらってしまうことになる。

[機動重視]で接近する場合、相手の攻撃エリアの範囲を予測し、うまくロックオンを外しながら接近する必要がある。



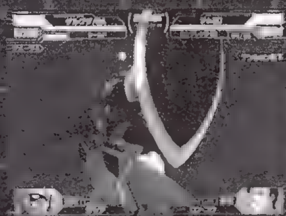
うかつに近寄ろうとする相手は、ご覧の通り集中攻撃の的に……新バージョンでは、より丁寧な動きが求められる。

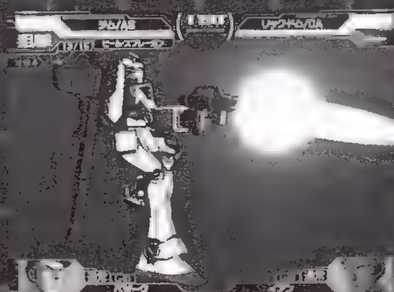
防御重視に注目!

前述のとおり[機動重視]での行動が難しくなるので、[防御重視]での行動の重要度が以前よりも増したといえる。そのため、支援機にMSを乗せている場合やシールドを装備できない一部の機体を除き、シールドを装備したユニットを用意したい。そして、シールドでの防御で対応できるようにしておこう。

狙われているユニット単体の戦術を変更するのが難しいようであれば、ボタン長押しの一括変更を早めに行なうのが安全。とにかく無理をしないのが重要で、きっちり攻撃を防いでから行動したい。母艦の耐久力が底上げされて撃沈されにくくなったので、シールドが壊されても修理しやすくなったのは重要な点。また、[防御重視]の利点として、一度に多数の弾を撃つように修正されたウェポンが増えたことも挙げられる。[防御重視]の攻撃エリアが長くなり、ロックオン速度が最も速いのは今まで通り。シールドで防御しながら素早く、高威力の攻撃を繰り出せるのは非常に強力だ。

うまく2機のMSで[攻撃重視]の相手を同時にロックオンできれば、最初の攻撃で相手のウェポンを破壊し、2回目の攻撃で狙撃効果を発揮し一気に大ダメージを与えることも可能。[機動重視]にヒットさせても機動力低下こそ起こせないものの、まとまったダメージを与えられる。


ジオン公国軍であれば、強化されたシールドがいくつかあるので、より防御重視で攻撃を防ぎやすくなったのもポイント。


ミサイル、マシンガン、ビーム・スプレーガンなど、[防御重視]で攻撃力の高い武器を活用してダメージを与えたい

ユニット編成はどうなる？

今後、ユニット編成を行なう上で最も重要な要素は、間違い無く「再出撃システム」だ。総コストが高いユニットばかりで編成してしまうと、1回撃墜されただけで予備戦力ゲージが無くなってしまう。

1回の撃墜で予備戦力ゲージが無くならないようにコストを抑えた編成にするか、総コストの高いユニットを使うにしても、撃墜されもOKなユニットを前に出して、高コストユニットは撃墜されないようにしたい。

まず重視したいのがコスト100前後のパイロットとその専用機だ。これらは一定以上の能力が期待できる組み合わせで、撃墜されても予備戦力ゲージを残すコストに抑えることが可能だ。ウェポンカードやカスタムカードでフォローし、ちゃんと育成すれば大きな活躍が期待できる。

また、総コストの低いユニットを大量に用意するのも有効な手段で、それらのユニットは撃墜されても何度か再出撃ができる。【コア・ブースター】など、ある程度の戦力として期待できるユニットであればより効果的だ。

再出撃システムにより、高コストのパイロットばかりでの編成は難しくなった。一部のキャラクターに頼らず、バランスよく小隊の編成を考えていきたい。


【ガンタンク】のようなコストの低い機体を砲台として使うのも有効。いざとなったら盾になり、僚機をフォローできる。


このような組み合わせなら、1回撃墜されても予備戦力ゲージが0にはならない。また、撃墜されると【ドダイII】が再出撃できるのも重要なポイントになる。

ロマン派ユニット(!?)はどうなるのか!?

再出撃のシステムにより、一気に勝負を決めることが難しくなった。そこで注目したいのが【ビグ・ザム】のように一撃で敵を仕留められる高火力機体や、【ザク・バズーカ（核弾頭仕様）】のように複数の敵を範囲攻撃できる兵器。

これらをうまく運用することができれば、相手の予備戦力ゲージを一気に奪い去ることも可能なのだ。何度も敵を倒すのが面倒くさい、という人にはオススメのユニットといえる。

しかし、やはりこれらは扱いが非常に難しく、ロマンの域を出ないのが正直なところ。たまに使うと意表を突けるのだが……。


一撃必殺はやはりロマンのあふれる行動。夢を追ってみるのも面白いだろう。

GCB作戦室 組み合わせ次第では……高コストパイロットでも、【ソリス・パッカード】、【ランバ・ラル】のように専用機のコストが低いキャラであれば、ウェポンとの組み合わせ次第で1回撃墜されても問題は無い。逆に、【ジョニー・ライデン】のように専用機のコストまでも非常に高いキャラクターは、新バージョンでは慎重な動きが求められることになりそうだ。

知っているだけで強くなる、実戦的知識をお届け!!



今月はシステムのマメ知識に、巷で猛威を振るっている強キャラ対策とキャラ攻略をお届け。知識を増やし、さらなるスキルアップに励もう。

ソウルキャリバーIII アーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

コマンド表記について

記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○：ボタンを長く押す
- ●：ボタンを押しっ放し(ホールド入力)
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバーを入れっ放し
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し
- Ⓐ Ⓑ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力(スライド入力)

お役立ち知識集

[illegible]

回復可能なやられについて

本作のスタン技は、モーションによって追撃可能なものや、回復できないものなど、さまざまな[illegible]

立ちよろけ　尻餅崩れB　腹崩れ







立ったままの状態でよろ[illegible]復しないと追撃されるぞ。[illegible]

ジャスト受け身を取ろう

空中の相手に攻撃をヒットさせると、地面にたたき付ける効果を持つ技がある。これらの技に受け身を取る場合は、地面に接地した瞬間にタイミングよくⒼを押す必要があるため、若干難度は高い。

しかし、成功すれば空中コン[illegible]



通常タリムのエアソルト中[illegible]



しかし、ジャスト受け身が成功すれば、かわせるのだ。

主な回復可能技

キャラ	技コマンド
エイミ	立ち途中にⒷ、⬇or⬆Ⓚ、リリスパリング中にⒷ（※1）
リ・ロン	[illegible]Ⓑ.Ⓑ（※1）
ファン	➡Ⓑ
ティラ	⇧Ⓚ（※1）
雪華	[illegible]Ⓚ
ザサラメール	⇨➡Ⓑ.Ⓑ（2発目CH）、⇦⇙Ⓑ＋Ⓖ[illegible]
御剣	⇨Ⓐ.Ⓐ（2発目CH）、⇨➡Ⓐ（※1）、⇦Ⓑ[illegible]1）
タキ	[illegible]⬅Ⓚ（※1）、⇧Ⓚ.Ⓚ（2発目CH）
アイヴィー	剣[illegible]Ⓐ（※1）、素霊が交代する(気)中⇨➡Ⓚ、(霧)⇨➡Ⓐ（※1）
カサンドラ	[illegible]Ⓚ（※1）、⬋or⬅or⬉Ⓚ（※1）
アスタロス	⇧Ⓐ（※1）
ヴォルド	[illegible]Ⓐ＋Ⓑ（※1）、⇨➡Ⓑ（最速以外）、⇨➡Ⓐ＋Ⓚ、⬋or⬆Ⓑ（※1）
ラファエル	[illegible]Ⓚ[illegible]1
ジークフリート	[illegible]Ⓚ（※1）、[illegible]➡Ⓚ.Ⓑ（2段目CH）、⬆or⬇Ⓚ.Ⓑ（2段目CH）、デキスター・ホールド中にⓀ
ナイトメア	無し
キリク	ⒶⒷ（※1）
タリム	[illegible]Ⓑ（※1）
シャンファ	[illegible]Ⓑ.Ⓑ（2発目）、⬅or⬆Ⓐ
マキシ	[illegible]Ⓐ（※1）、⇦Ⓐ.ⒷⒶ.Ⓐ（3段目CH）、⇨ⒷⒶ.Ⓐ（2段目CH）、⇦⬅Ⓑ
ソン・ミナ	無し
ユンスン	[illegible]⬅Ⓐ（※1）、魁歩中にⒷ、魁歩中にⒷ
ソフィーティア	[illegible]Ⓐ.Ⓑ（2段目CH）、しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓑ（※2）、Ⓑ＋Ⓚ.Ⓑ（※2）、しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓑ（※2）、⇩⇦⇨Ⓑ（先端ヒット）、[illegible]Ⓑ（先端ヒット）
セルバンテス	立ち途中にⒶ.Ⓑ（※1）
ロック	[illegible]Ⓐ（※1）、立ち途中にⒶ（※1）
吉光	[illegible]Ⓐ.Ⓑ（※1）、⬆or⬇Ⓑ（※1）、⇨➡Ⓐ（※1）、しゃがみ状態でⒷⒶ（※1）
リザードマン	[illegible]➡Ⓐ[illegible]1）

ジャスト受け身を取りたい攻撃

キャラ	技コマンド
エイミ	⇨➡Ⓑ
リ・ロン	[illegible]➡Ⓐ.[illegible]Ⓑ[illegible]Ⓑ、[illegible]Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ（※1）、[illegible]Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ（※1）、⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ（※1）、しゃがみ状態で⇦Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ（※1）
ファン	無し
ティラ	アップドラフト中にⒷ
雪華	無し
ザサラメール	無し
御剣	居合い中にⒷ、⇦Ⓚ.Ⓑ
タキ	⇩⇘⇦⇨Ⓚ.Ⓚ
アイヴィー	無し
カサンドラ	Ⓑ＋Ⓚ、⇩⇦⇨Ⓐ.Ⓑ
アスタロス	無し
ヴォルド	無し
ラファエル	[illegible]Ⓑ
ジークフリート	チーフ・ホールド中にⒷ
ナイトメア	⇦Ⓑ
キリク	⇨➡Ⓑ
タリム	エアソルト中にⒷ
シャンファ	⬅or⬆Ⓑ
マキシ	天枢中Ⓚ.Ⓚ、天枢中Ⓚ.Ⓚ
ソン・ミナ	無し
ユンスン	ジャンプⓀ.Ⓚ.Ⓑ、⇩Ⓑ＋Ⓚ、水鶴中にⒶ＋Ⓑ、水鶴中にⒷ＋Ⓚ[illegible]Ⓚ[illegible]Ⓑ
ソフィーティア	Ⓑ＋Ⓚ、⇦⬅Ⓑ＋Ⓚ、[illegible]Ⓑ
セルバンテス	⇩Ⓐ＋Ⓑ、⇧Ⓑ（※1）、Ⓑ
ロック	⇨➡Ⓑ
吉光	[illegible]➡Ⓑ Ⓑ[illegible]Ⓑ＋Ⓚ Ⓑ Ⓑ Ⓑ ジャンプⓀ[illegible]Ⓚ Ⓑ
リザードマン	⇨➡Ⓑ、⇩⇦⇨Ⓐ.Ⓑ

※1：[illegible]カウンター、※2：2[illegible]ヒット　※CH[illegible]カウンターヒットの略です。

[illegible]

SC III事典 [illegible]

使い方次第で、敵にも味方にもなる!!

実戦での壁活用法

ステージによって存在する壁。一撃で決着するリングアウトほどではないが、壁コンボの存在など闘いに及ぼす影響は大きい。その種類や性質を理解して活用し、攻撃力の上昇を図っていきたい。



壁の種類

このゲームの壁には「低い壁」と「高い壁」の2種類が存在する。「高い壁」の中には右記の「壁やられ（低）」を誘発することで壊れてしまうものがある。それぞれの性質は下記を参照してほしい。

ステージによって配置はまちまちで、中には湖畔の闘技場のように、周囲すべてが高い壁に囲まれたステージも用意されている。

低い壁

[illegible]



高い壁

[illegible]



壁やられ

相手を壁に追い詰めた状態で、吹き飛ばす技や浮かせ技を決めると、各種「壁やられ」が発生する。

このやられモーションには高、低の2種類が存在し、その性質はそれぞれ異なる。

この後は絶好の追撃チャンスとなるが、壁やられ中の相手に攻撃を決めると50%のダメージ補正が掛かるので覚えておこう。

壁やられ（低）

[illegible]



壁やられ（高）

[illegible]



[illegible]

壁を利用したコンボ

全キャラのオススメ壁コンボを一挙紹介！ダメージアップのためにも必ず覚えておこう。

壁やられ（低）の性質を生かした壁コンボ表を右に掲載した。[illegible]として、なるべく遠い位置から壁やられ（低）を誘発し、追い打ちまでの時間を稼ぐことが重要となる。壁に近過ぎると決まらないものもあるのだ。



セルバンテスの例。壁に離れた間合いから⇨➡Ⓑで壁やられを誘発させ……



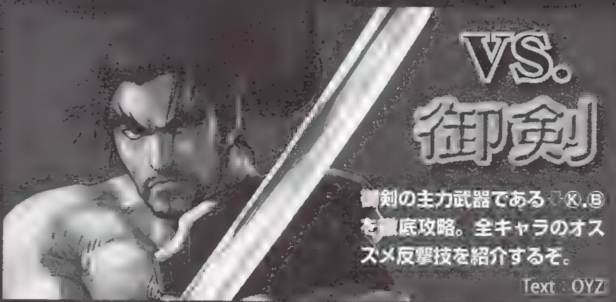
踏み込んで⇨➡Ⓑで打撃投げに。たたき付けるため……。



さらにⒷ⇩による空中打撃投げが決まる。始動技を決める際の壁との距離が重要だ。

キャラ	オススメ壁コンボレシピ
エイミ	⇦⬅Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇧Ⓑ.Ⓐ
リ・ロン	Ⓐ+Ⓑ → 壁やられ（低） → ⇦⬅Ⓚ.Ⓚ → ⇩Ⓑ
ファン	⇨➡Ⓐ → 壁やられ（低） → 【⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ】 or 【⬋or⬉Ⓚ → ⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ → Ⓑ.Ⓑ】
ティラ	⇨➡Ⓚ → 壁やられ（低） → ⬋or⬉Ⓚ.Ⓚ → ランブリングロビン中Ⓑ
雪華	しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓑ → 壁やられ（低） → ⒶⒼⒷ → ⒷⒶ → ⬋or⬉Ⓑ
ザサラメール	⇦⬅Ⓚ → 壁やられ（低） → ⬋or⬉Ⓑ → ⇦Ⓐ+Ⓑ
御剣	⬋or⬉Ⓐ → ⇨➡Ⓚ → 壁やられ（低） → 【⇨➡Ⓑ.Ⓑ】 or 【⇧Ⓑ → ⇩⇧⇨Ⓑ（少しホールド入力）】
タキ	（自分の左側に壁） Ⓑ.Ⓚ → 壁やられ（低） → ⬆or⬇Ⓑ → 壁やられ（高） → Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓚ → Ⓑ+Ⓑ
アイヴィー	⇦⬅Ⓑ → 壁やられ（低） → しゃがみ状態で⇧Ⓑ → （Ⓖで振り向き） → ⇨Ⓑ⬆
カサンドラ	⇩⇦⇨Ⓚ → 壁やられ（低） → ⬋or⬉Ⓑ → ⇨➡Ⓐ+Ⓑ
アスタロス	⇨➡Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇦Ⓚ.Ⓚ
ヴォルド	⇨➡Ⓐ+Ⓑ → 壁やられ（低） → ⬆or⬇Ⓑ → ⇩Ⓑ.Ⓑ
ラファエル	⇨➡Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇨Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ
ジークフリート	➡or⬈Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇧Ⓑ → 壁やられ（高） → チーフ・ホールド中Ⓑ
ナイトメア	⇧⇨Ⓐ（カウンターヒット） → ➡or⬈Ⓚ → 壁やられ（低） → ⬋or⬉Ⓑ → Ⓐ+Ⓚ
キリク	⇧ⓀⒷ → 壁やられ（低） → ⬆or⬇Ⓑ → 壁やられ（高） → ⇧ⓀⒷ
タリム	⇨➡Ⓐ+Ⓑ→壁やられ（低）→⬆or⬇Ⓑ➡→壁やられ（高）→エアソルト中にⒷ（ジャスト受け身可）→背向け中Ⓚ
シャンファ	⇨➡Ⓐ → 壁やられ（低） → ⇩or⇧☆Ⓑ → ⬋or⬉Ⓚ.Ⓐ
マキシ	⇨➡Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇧Ⓑ → 壁やられ（高） → ⇨➡Ⓑ+Ⓚ
ソン・ミナ	Ⓐ+Ⓑ → ⇨Ⓐ+Ⓑ → 壁やられ（低） → 立ち途中にⒷ → ⒷⒶ
ユンスン	⇦⬅Ⓑ → 壁やられ（低） → ⬋or⬉Ⓑ → 水鶴中Ⓑ+Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ
ソフィーティア	⬆or⬇Ⓑ → 壁やられ（低） → ⬆or⬇Ⓑ → （Ⓖで振り向き） → ⇩⇧⇨⇩⇧⇦Ⓑ
セルバンテス	⇨➡Ⓑ → 壁やられ（低） → ⇨➡Ⓑ（打撃投げ） → 壁やられ（高） → Ⓑ⇩
ロック	⇨Ⓐ+Ⓑ → 壁やられ（低） → ⇨➡Ⓚ → （Ⓖで振り向き） → Ⓑ+Ⓚ
吉光	⇨➡Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇧Ⓑ → 壁やられ（高） → ⇨Ⓚ
リザードマン	⇩⇦⇨Ⓚ → 壁やられ（低） → ⇩⇦⇨Ⓑヒット時Ⓑ → ⇦⬅Ⓚ

[illegible] ロスのⒷ+Ⓖも壁やられを誘発でき[illegible] の距離に依存する。また、雪華のⒶⒼⒷなどきり[illegible]



VS. 御剣

御剣の主力武器である⇩Ⓚ.Ⓑを徹底攻略。全キャラのオススメ反撃技を紹介するぞ。

Text：OYZ

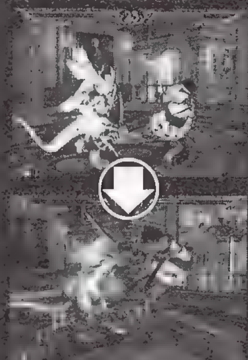
⇩Ⓚ.Ⓑに最大反撃をたたき込め！

御剣のダメージ源は、⇧Ⓑと⇩Ⓚ.Ⓑの二択にある。これには多くの対抗手段を用意しておきたい。

対策の一つはジャンプ攻撃。二択を仕掛けられるタイミングに合わせれば、⇩Ⓚをかわしつつ攻撃できるし、仮に⇧Ⓑでも空中ヒットなので被害は少なくて済む。

もう一つの対策は、スキの大きい⇩Ⓚ.Ⓑに絞って反撃を狙うというもの。2発目のⒷまでガードできた場合は、最大反撃を決めたい。

なお、上級者の御剣の場合、⇩Ⓚのヒットを確認して2段目のⒷを出してくる。一部、攻撃発生の早い技を持つキャラ（右表参照）は、⇩Ⓚをガードした時点で割り込みを狙っていける。



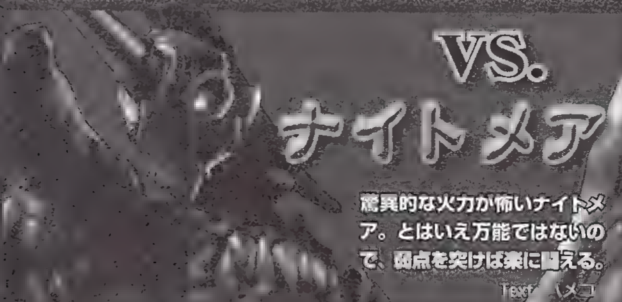
⇩Ⓚガード後にすぐに技を出せば1発止め、2発目出し切り共にヒットさせられる

稲穂刈（⇩Ⓚ.Ⓑ）への反撃技

※表の反撃技はコンボの始動技のみ記載

キャラ	1発目に反撃	2発目に反撃
エイミ	⇘➡Ⓑ、⇨➡Ⓐ+Ⓑ	⬋or⬉Ⓑ
リ・ロン	⇦⬅Ⓑ、⇩⇧⇨Ⓚ	⇦⬅Ⓑ、⇩⇧⇨Ⓚ
ファン	立ち途中にⒷ	⇗Ⓑ、⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ
ティラ	立ち途中にⒷ（近距離のみ）	⬋or⬉Ⓚ.Ⓚ
雪華	★しゃがみ状態で⇗Ⓑ、 ★しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓑ	Ⓑ+Ⓚからの打撃投げ
ザサラメール	しゃがみ状態で⇧Ⓑ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ
御剣	★しゃがみ状態で⇗Ⓑ　※1	⬆or⬇Ⓐ、⇗Ⓑ
タキ	★立ち途中にⓀ　※1	⇦Ⓐ+Ⓑ
アイヴィー（剣）	立ち途中にⒷ	Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ
アイヴィー（鞭）	立ち途中にⒷ.Ⓑ	⇧Ⓑ
カサンドラ	★⇩⇘⇗Ⓑ	⇗Ⓑ
アスタロス	★⇦Ⓑ　※1、⇨➡Ⓚ、Ⓑ+Ⓚ、⬆or⬇Ⓑ	⇨➡Ⓑ、⇧Ⓑ
ヴォルド	★立ち途中にⒷ　※1、⇨➡Ⓐ+Ⓑ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ
ラファエル	⇩⇧⇨Ⓑ、⇨➡Ⓐ+Ⓑ	⇩⇦⇨Ⓑ、⇨➡Ⓐ+Ⓑ
ジークフリート	★立ち途中にⓀ、立ち途中にⒷ	⬋or⬉Ⓑ、⇧Ⓑ
ナイトメア	★立ち途中にⓀ、 ★立ち途中にⒷ（相打ち）	[illegible]
キリク	立ち途中にⒷ	Ⓐ+Ⓑ、⇨➡Ⓑ
タリム	★立ち途中にⒶ	⇩⇧⇨Ⓑ
シャンファ	★しゃがみ状態で⇘Ⓑ（相打ち）※3	⇧or⇩☆Ⓑ
マキシ	しゃがみ状態でⒶ+Ⓑ	⇩⇧⇨Ⓚ、⬋or⬉Ⓑ
ソン・ミナ	★立ち途中にⓀ	Ⓐ+Ⓑ
ユンスン	★立ち途中にⒷ、立ち途中にⓀ	⬋or⬉Ⓐ.Ⓚ
ソフィーティア	★⇩⇦⇨Ⓑ	⇧Ⓑ、⬋or⬉Ⓑ
セルバンテス	立ち途中にⒷ、しゃがみ状態でⒶ+Ⓑ	ダ・ロード中最速Ⓑ、Ⓐ+Ⓑ
ロック	立ち途中にⒷ	⇨➡Ⓚ
吉光	★立ち途中にⒷ、⇦Ⓚ.Ⓑ	⇧Ⓑ
リザードマン	★⇩⇘⇗Ⓚ、⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑ	⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑ

8WAY-RUN中の技の場合、⇧Ⓑなら⇧⬆Ⓑといった具合に素早くレバーを2回入力で出す
★：1〜2段目の間に割り込める万能反撃技　※1：カウンターヒット時のみコンボへ発展
※2：相打ち後にダウン追撃可能　※3：ヒット後or相打ち後にコンボへ発展



VS. ナイトメア

驚異的な火力が怖いナイトメア。とはいえ万能ではないので、弱点を突けば楽に闘える。

Text：メコ

弱点に合わせた立ち回りを徹底せよ

ナイトメアは攻撃力とリーチに優れる分、動作が緩慢などその性質は一長一短。弱点を徹底的に突いた立ち回りをすることが重要。

① 8WAY-RUNの性能が低い

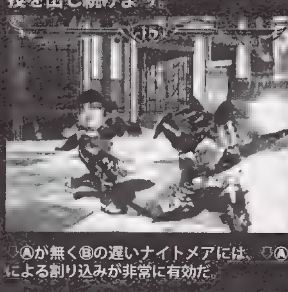
ナイトメアの8WAY-RUNは回避性能が低いため、縦斬りであっても避けられにくい。従って、近距離戦ではⒷ.Ⓑなど中段の縦斬りをメインにけん制したい。

② ⇩Ⓐを持たず近距離戦が不得意

他キャラの⇩Ⓐに当たる使いやすいけん制技を持たないため、手数で押さえ込みやすい。こちらが若干不利な状況になっても、⇩Ⓐで強引に手を出し続けるのが有効だ。

③ 反撃技の性能が低い

若干スキのある⇧Ⓑをガードされても、Ⓚや⇧Ⓚ程度でしか反撃を受けない。①の弱点をも突くことができるため、多少反撃を受けてもひるまずに⇧Ⓑなどの浮かせ技を出し続けよう。



⇩Ⓐが無くⒷの遅いナイトメアには、⇩Ⓐによる割り込みが非常に有効だ。

デキスター・ホールドへの対策

立ち途中ⒷやデキスターＩ・ホールド（以下構え）中Ⓐから構えに移行された際、下手に手を出すと構え中Ⓚでカウンターを取られてしまう。そこで、これらの技をガードしたら自分に対して左側に8WAY-RUNしよう。これで構え中ⒷⒶ以外を回避することができる。構え中ⒷⒶが多用してくるのであれば、しゃがんで回避しつつ反撃を決めよう。

また、構え中Ⓚ、構え中ⒷⒶ、構え中Ⓐ+Ⓑをガードすれば Ⓑ.Ⓑで反撃を決められるぞ。



立ち途中Ⓑガード後は左へと移動するといい。これで構え中のほとんどの技を回避することが可能。

ガード時に反撃を決めたい技

① ⬋or⬉Ⓑ➡

リーチの長い斬り上げ。技後まずグリムストライドに移行してくるので、⇩Ⓐで反撃すること。Ⓐでの反撃はグリムストライドで回避され、Ⓑでの反撃はグリムストライド中Ⓐに負けてしまうのだ。

② しゃがみ状態でⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ

発生の早い下段打撃投げ。大抵のキャラでしゃがみ状態でⒷによる反撃が可能。

③ ⇩⇧⇨Ⓐ

上段の裏拳。見た目よりスキが大きくⒷ程度の技が決まる。

④ ⇦Ⓚ.Ⓚ、⇩⇧⇨Ⓚ.Ⓚ

共に上段である2発目をしゃがんで避けた後に反撃したい。



素早い上段横斬りである⇨Ⓐもスキが大きい。Ⓑで反撃しよう。

SCⅢ事典 [illegible]時計回りにステップ→8WAY-RUNとすればⒷ部分を避けられる。ただし、難度は非常に高め。先端でガードした場合が狙いやすい。
[illegible]

接近戦を制すべし！
アイヴィー

技の発生が遅く、剣状態での接近戦が得意でないアイヴィー。上段すかし技をうまく使おう。

Text: Page

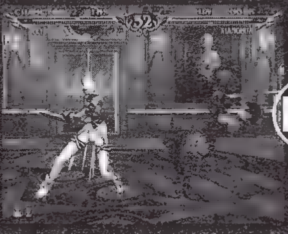
⇨➡Ⓚを活用する

アイヴィーの接近戦で頼りになる上段すかし技といえば⇧Ⓚ。少々スキはあるが安定して使える。

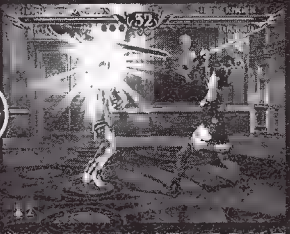
さらに剣状態での⇨➡Ⓚも優秀。この技はメタエレム・ジルフェ（以下構え）移行技としてのイメージが強いが、前述の⇧Ⓚほどではないが上段すかし性能があり、ガードされても反撃は受けない。また、ヒット時はノーマルヒットでスタン状態を誘発可能だ。

構えに移行することにこだわらず、中～近距離のけん制として立ち回りで使用しても、十分な能力を発揮できる。ヒット時はもちろん下段を絡めた二択で攻めよう。

構えに移行した場合は、たとえガードされても有利なため、構え中のⓀに、相手は発生の早い中段技で以外では割り込めないことを覚えておこう。不用意に手を出す相手には有効な戦法だ。



構えを警戒させれば、相手は発生の早い技を使いたくなる。割り込もうとすると……。



逆にガードインパクトを狙ってみるのも面白い。手を出しにくくなるぞ。

不用意な受け身を狙え！
セルバンテス

セルバンテスは受け身確定攻撃が強力。ポイントを覚えてワンチャンスから大ダメージへ！

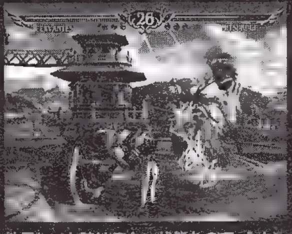
Text: Page

⇦Ⓑ＋Ⓚを使った起き攻め

⇦Ⓑ＋Ⓚは、地震部分の攻撃判定が非常に広く、受け身に重ねやすい。地震部分ヒット時は⇦Ⓑ、⇨➡Ⓑ、Ⓐ＋Ⓑなどで追撃を決めることが可能だ。

受け身に地震が重なる技は⇦Ⓐ、ⒷⒶ、⬇or⬆Ⓑ、⇨➡Ⓚの四つ。これらの技がカウンターヒットしたときが狙い目だ。⇦Ⓐヒット時はセルバンテスから見て左方向以外の受け身に地震部分がヒットし、⬆or⬇Ⓑヒット時は右方向以外、ⒷⒶ、⇨➡Ⓚヒット時は全方向受け身に地震部分が確定する。

最も受け身を取られやすい後ろ受け身には⇨➡Ⓑしか入らないが、後方に大きく移動するため、リングアウトや壁コンボを狙いやすくなる。きっちり追撃を決めよう。



地震ヒット時はスタン状態なので、カウンターヒットからのコンボが狙える。





壁際でこれらを狙えば、受け身を取られなくても追撃がしっかりとヒットする。積極的に狙おう。

さらに強力な攻めを展開！
カサンドラ

今回はジャンプ着地際攻撃の二択とガードインパクト後の行動を紹介するぞ。

Text: Page

リング際での二択

リング際でダウンを奪うことに成功したら、ジャンプ着地際のⒶまたはⒷを使って二択を仕掛けるのが有効だ。

Ⓐのヒット時は⇩⇦⇨Ⓑで追撃ができ、Ⓑヒット時は大きく吹き飛ばせる。壁際では壁やられ（低）を誘発できるため、一気に大きなダメージを与えることができるぞ。Ⓑ＋Ⓖで壁際に追い込んだときなどが主な狙い目だ。

インパクト後のリスク軽減

相手の技を先読みし、ガードインパクトに成功したら、思い切って⇦Ⓑか⬆or⬇Ⓑを狙ってみるのが意外に効果的。

リバースインパクトに対しては遅らせ打撃としてスキにヒットし、ガードされても状況は有利なので攻めを継続することが可能。なお、⇦Ⓑヒット時は⇩⇦⇨Ⓑで追撃が入り、⬆or⬇Ⓑヒット時は⇩⇦⇨Ⓑが受け身に確定するぞ。



この後は浮かせ技で追撃して、空中コンボを決めよう。大ダメージを与えるチャンスだ。



ガードブレイク成功後は、投げと浮かせ技で強気な二択を仕掛けていこう。

ダメージ効率UP！
吉光

新技を二つ紹介。入力がかなりシビアだが、マスターしてコンボの威力をアップすべし！

Text: OYZ

新技をコンボに組み込め

一つ目の新技（隠し技？）は、ⒶⒷ＋Ⓚのコマンドで出せる発生の早い上段攻撃。実戦では、遠距離から走って間合いを詰めた後に、コンボ①と➡Ⓚ（スライディング）→⇧Ⓑの二択を迫るといい。どちらがヒットしても、そこそこのダメージが期待できる。

ただし、入力が若干難しい。コツはⒶボタンを押した後に、可能な限り素早くⒷ＋Ⓚを押すこと。ⒷとⓀは1フレームのズレも無く同時押しをする必要があるぞ。

もう一つは、⇩ⒷⒶコマンドの特殊下段攻撃。しゃがみ状態中にⒷⒶで出せる攻撃と見た目は同じ。ただし、こちらはカウンターヒット時によろけ回復不能。ⒶⒶやⒷⒷなどスキの少ない技後のフォローに使い、カウンターヒットから⇧ⒶⒷにつなげるのが理想的だ。



ⒶⒷ＋Ⓚをコンボに組み込むことでダメージアップ。

空中コンボ

① ⬇or⬆Ⓚ → ⒶⒷ＋Ⓚ

② ⇩ⒷⒶ（カウンターヒット）→ ⇧ⒶⒷ → ⇦Ⓚ

①は壁際orリング際なら、さらに……で追撃できる。狙い……なら乗り越えてリングアウトを狙えるぞ。②はカウンターヒット時限定。……Ⓐを出すためには、まず……にきちんとレバーを入力し、……ボタンを押してから1フレーム以内で……ボタンを押すこと。難しいので要練習だ！

全球団の新カードを一挙公開！

BASEBALL HEROES™

今月はバージョンアップで追加された8割に当たる、108枚のSP＆黒カードを公開。旧カードからの変更点も押さえてあるのでチェックしてほしい。またバージョン変更による戦術の変化についても触れているので、対戦の参考にしていただきたい。

ベースボールヒーローズ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年11月中旬（稼働中）
■使用基板：－

text:マンモス丸谷

2005年の主役が勢ぞろい！新スペシャルカード!!



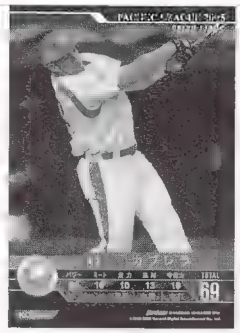
千葉ロッテマリーンズ
堀 幸一

手堅い守備と指揮官バレンタインに「右打ちの天才」と言わしめる渋いバッティングで日本一に貢献した大ベテラン。旧カードからミートが4アップ。二塁手でトップクラスの打力を持つ選手に。



福岡ソフトバンクホークス
斉藤 和巳

2005年は開幕15連勝を達成し、16勝1敗という驚異的な成績を収めたホークス不動のエース。変化球、コントロールが向上。ゲーム中でもエースとしてチームに勝利をもたらしてくれるだろう。

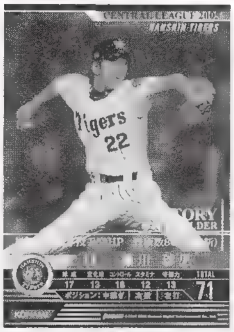


西武ライオンズ
カブレラ

送球の数値が少し下がってしまったものの、パワーが最大値の20になった！カードをミート寄りに配置すればホームランだけでなくヒットも量産できる。好不調の波が小さいのも強み。

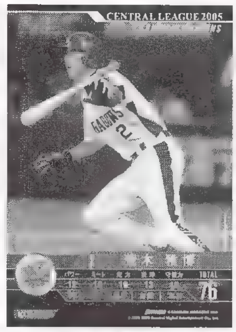
阪神タイガース
藤川 球児

日本記録となる80試合に登板、チームのピンチを幾度も救ってきた球界最強のセットアッパー。球速とノビがアップし、"分かっていても打てない"ストレートがゲーム中でも猛威を振るう!?



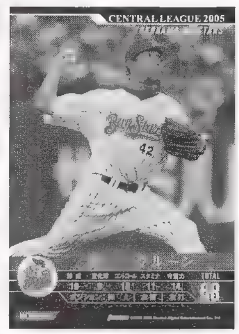
中日ドラゴンズ
荒木 雅博

パワーと守備力が1ずつ上がり、特殊能力も増えて大幅強化されている。現実と同様、優秀な1番バッター、守備範囲の広い二塁手として貢献してくれる。チャンスにも強くなっているぞ。



横浜ベイスターズ
クルーン

球速、球威、ノビなどがアップし、日本最速男の名に恥じない能力に。コンスタントに150km後半～160kmのストレートを投げ込む、クローザーとして実用十分なカードとなっている。



千葉ロッテマリーンズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	小林 雅英	GRとそん色無い働きを見せてくれる。若干打たれ弱い点に注意。
SP	堀 幸一	ミートだけでなく、バントと弾道が密かにアップしているのがポイント。
黒	渡辺 俊介	変化球が大幅強化。先発ローテを十分に任せられる。盗塁には注意
黒	小林 宏之	数値は旧黒と同じ。センターへの打球が増えたためスキルの価値がアップ。
黒	久保 康友	適性が中継ぎから先発に。能力は高いがスタミナの関係上完投は難しい。
黒	薮田 安彦	制球とフォークの変化量が増した。変わらずセットアッパーとして使える。
黒	福浦 和也	センター方向を中心にヒットを量産できる。チャンスにも強い。
黒	李 承燁	パワーが16に上方修正。特殊能力も増えてアジアの大砲らしくなった。
黒	ベニー	能力値には変化無し。打率も残せるホームランバッターとして重宝する。

西武ライオンズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	西口 文也	シーズン17勝の結果を受け、スタミナが14に上昇。先発らしくなった。
SP	カブレラ	パワー20の効果はVSで顕著。芯で捉えずともスタンドインすることも。
黒	帆足 和幸	変化球とコントロールか強化された。特にハームは決め球にまで進化。
黒	星野 智樹	スタミナが1アップ。左殺しだけでなく、イニングも任せられる投手だ。
黒	細川 亨	黒カードになったものの打撃が弱体化。バントがうまいのが唯一の救い？
黒	中島 裕之	打撃力はショートとしてはトップクラス。エラーが多いのが難点か。
黒	片岡 易之	二塁適性が1、守備力が2上がるなといいことづくめ。
黒	中村 剛也	パワーが15にアップ。能力の伸びがよく、育てがいのあるカードだ。
黒	赤田 将吾	ハワーが下かったものの他の能力値はすべてアップ　使いやすくなった

北海道日本ハムファイターズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	セギノール	打撃面はバランスがいい。守備を任せなければ優良外国人。
SP	金村 曉	エースらしくSPに昇格。特殊能力により盗塁、センター返しに強い。
黒	建山 義紀	スタミナか向上。疲労回復の早さもあって酷使にも耐えるタフな投手。
黒	ダルビッシュ有	スタミナが3ポイントもアップ。先発として不足の無い投手に変ぼう。
黒	金子 誠	二塁も問題無く守れる遊撃手。左投手に強く、バントもうまい
黒	木元 邦之	守備面に不安要素はあるが打撃は一級品。パワーが1上かり、13に。
黒	小田 智之	左バッタ　ながら左腕を苦にしない。能力値自体は旧黒カードと同じだ。
黒	SHINJO	パワーと走力が下がってしまった。とはいえ優良カードには違い無い。
黒	森本 稀哲	ミートが1ポイントアップ。走力を生かした守備力は数値以上

福岡ソフトバンクホークス

カテゴリー	チーム名	解説
SP	松中 信彦	ミートが18にアップし、より打率を残せるバッターへと進化した。
SP	斉藤 和巳	スライダーとフォークの変化量が1ずつアップしている。
黒	大村 直之	走（盗塁は×）、攻、守のレヘルが高い外野手。旧カードと能力の違いは無し。
黒	城島 健司	守備、送球がさらに強化され総合能力が86に。最強捕手の座は揺るがず。
黒	川﨑 宗則	能力自体は旧カートと変化は無い。守備適正の多さは地味に役立つ。
黒	馬原 孝浩	フォークの変化量がアップ。現実に合わせて適性が抑えに変更。
黒	和田 毅	旧カードと同様けん制のうまさが光る。勝負運も備えた勝てる先発投手。
黒	吉武 真太郎	黒カードに昇格。スタミナが上がり、2～3イニングを任せられるように。
黒	カブレラ	送球と走力が下かり、ミートがアップ　守備要員としての価値はダウン。

オリックス・バファローズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	大久保 勝信	SPカートに昇格　球威か上かって、より抑えとしての安定感が増した
SP	吉井 理人	全体的に強化されているがスタミナが低い。変えどきを見極めよう。
黒	光原 逸裕	変化球が1ホイント下かった代わりに制球、スタミナが1増加している。
黒	加藤 大輔	基本能力が高く回復も早い理想的な中継ぎ。能力の変更は無し。
黒	日高 剛	カートのグレードは上がったがミートか1ポイントダウン。
黒	後藤 光尊	内野すべてを守れるユーティリティー性は変わらず。走塁もうまい。
黒	阿部 真宏	セカンド、ショートの守備適性とミートか上かり、球団随一の内野手に
黒	ブランボー	ミートか14になってヒットも量産可能に。守備適性が多いのも○。
黒	村松 有人	ミートが下かっているか、バ　ジョンの仕様により打撃力自体は向上。

東北楽天ゴールデンイーグルス

カテゴリー	チーム名	解説
SP	礒部 公一	数値は変わっていないかバージョンの特徴か、より打てる選手に変ぼう。
SP	吉岡 雄二	SPへ昇格し、打撃面が上方修正。エラー回避が高いのも隠れた魅力だ。
黒	一場 靖弘	能力値は旧カートと同じだがスキルのおかげで中盤以降に強くなった。
黒	福盛 和男	球威、変化球（特にフォーク）が強化された、適性も抑えに変更。
黒	吉田 豊彦	高い守備力に加え、スタミナがアップ。安定した働きが期待できる。
黒	有銘 兼久	現実での起用法に合わせて、適性が先発に。疲労回復が早いのが特徴。
黒	藤井 彰人	正捕手奪取に合わせて黒カードに昇格。能力は残念ながらそのまま。
黒	沖原 佳典	打撃面が向上し、質の高いユーティリティープレイヤーへと進化した。
黒	関川 浩一	初球に対する打撃が向上，前バージョンよりもヒットの量産か期待できる。

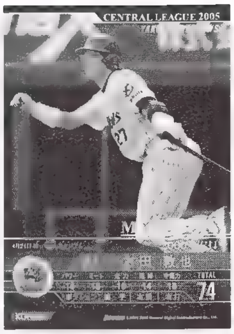
今日の

オリックス・バファローズ
吉井 理人



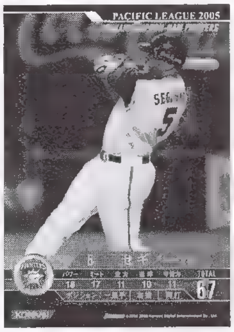
仰木監督のもと戦力外通告から復活、現在も先発ローテーションの一角としてチームを引っ張る不屈のベテラン。変化球、特にフォークが強化されて先発としての安定感が増し、扱いやすくなった。

東京ヤクルトスワローズ
古田 敦也



2000本安打を達成した記念すべき瞬間をカード化！ 旧黒カードと比べるとパワーが1ダウンしているが、使用感はほとんど変わらず。守備面も安定したリードをはじめ、頼りになる存在だ。

北海道日本ハムファイターズ
セギノール



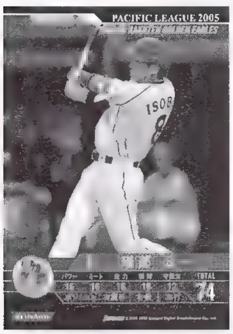
状況によって一発狙いやチームバッティングなど、柔軟に打撃スタイルを変えられるファイターズの中心打者。本作では貴重なパワーとミートを兼ね備えたスイッチヒッターでもある。

読売ジャイアンツ
上原 浩治



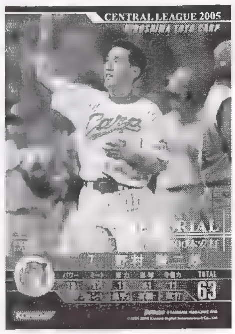
2005年はプロ入り初の負け越しを喫したものの、WBCでは完璧な投球で世界一に貢献。本作でもその能力は遺憾無く再現されており、旧黒カードに比べ、キレやピンチへの耐性が上昇している。

東北楽天ゴールデンイーグルス
礒部 公一



苦しいチーム事情の中、シーズン途中からはスランプを脱し、中心打者として実力を発揮した。バランスの取れた能力値に、チーム全体を鼓舞する特殊能力“ムードメーカー”を持つ優良カードだ。

広島東洋カープ
野村 謙二郎



2000本安打達成を花道に、バットを置いたカープの魂。守備や走塁に関してはやや衰えが見える数値だが、打撃は別。チャンスにおいては本作のカープ打撃陣の中でも随一の勝負強さを誇る。

Ver1.5の特徴とは？

新カードが追加された現バージョンで最も変わったと感じられるのは“ミートに優れたバッターの強化”であろう。特にノーサイン状態で打球をセンター方向に飛ばす傾向のあるバッターは、今までのバージョンより高い打率を残せる傾向にある。センター返しが得意なバッターは、ちまたで多用されている谷、今岡、赤星といったようなカードだけでなく、井上純（マリーンズ）、土橋（スワローズ）といった白カードにも存在するので、旧カードを改めて使ってみるのもいいだろう。またシリーズ通して猛威を振るっている、俊足の選手による盗塁は若干パワーダウンしている。捕手の能力が低くても、牽制やクイックのスキルを持つ投手と組ませて盗塁警戒のサインを出せば、成長し切った赤星など走力、盗塁技術ともに高い一部の選手を除けば高確率で刺せるようになった。現バージョンでも盗塁に悩まされているプレイヤーは、牽制のスキルを持つ前田（ジャイアンツ）、ベイル（カープ）、藤田（マリーンズ）といった投手を勝負どころで起用し、対抗してみるのも一つの手だ。



盗塁する走者の成長レベルと盗塁技術が低い場合、盗塁警戒のサインでアウトにできる確率が高くなった。

阪神タイガース

カテゴリー	チーム名	解説
SP	赤星 憲広	ミートが下がった半面、送球は大幅に向上。守りも信頼できる存在に、
SP	藤川 球児	球威が旧カードよりも1上がって17に。ピンチにも強くなっている。
黒	井川 慶	能力は旧カードと同じ。スタミナ17＆疲労回復の早さは実に頼りになる。
黒	安藤 優也	スタミナが増えて先発を任せられる存在に。疲労回復の早さも○。
黒	久保田 智之	井川同様、能力自体に変化は無し。安定した投球内容は現実以上!?
黒	ウィリアムス	変化5＆キレMAXのスライダーが最大の武器。制球がアップしている。
黒	矢野 輝弘	長打力が増し、打者としての有用性が増した。リード能力も高い。
黒	鳥谷 敬	ミートが15になり打撃面で開花した。肩の強さも特徴の一つ。
黒	シーツ	エラー回避は低いが、12球団一の一塁守備力は魅力。チャンスにも強い

横浜ベイスターズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	クルーン	全選手中最高の球速は必見。半面変化球はキレが無いので打たれやすい。
SP	金城 龍彦	ミートが19にアップ。守備関連の能力も総じて高く、頼りになる選手。
黒	多村 仁	旧カードと同様、すべての能力が高い。ゲーム中でけがをしないのもポイント？
黒	石井 琢朗	ミートが16に下がっているものの、持ち味の堅守に俊足巧打は健在。
黒	木塚 敦志	直球のノビで勝負する投手。スタミナか上かり、よりタフな中継ぎに。
黒	村田 修一	現実の活躍を受け、黒カードへ出世。ミート上昇で打撃の確実性が増した。
黒	種田 仁	能力値の変更は無し。外野の守備適性を持つなど、意外と守備面も充実。
黒	佐伯 貴弘	数値は旧黒と同じたがスキルが減っている。登録し直さない方がお得？
黒	小池 正晃	能力値が57から63に大幅アップ。打撃も守備も強化された。

読売ジャイアンツ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	上原 浩治	特殊能力が多いので数値以上の働きをする。試合を作れる投手。
SP	小久保 裕紀	バッティングだけでなくエラー回避の高さからくる手堅い守備も魅力。
黒	久保 裕也	フォークの変化が小さくなったものの、球威や守備など総合値はアップ。
黒	高橋 尚成	守備力は低下したが、球威は増した。使い勝手は上がっている。
黒	林 昌範	球威がアップし力勝負でも負けにくくなった。打たれ強いのも○。
黒	仁志 敏久	ミートが上昇。クリーンアップなみの長打力に確実性も加わった。
黒	清水 隆行	左投手も苦にしない打撃は一級品。打撃系のスキルが増加、より強力に。
黒	鈴木 尚広	ゲーム中屈指の走塁能力を持つ。内野安打と盗塁でチームに貢献できる。
黒	矢野 謙次	総合値が49から63に！ 特に打撃は旧カードと別人の能力だ。

中日ドラゴンズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	川上 憲伸	旧カードに比べスタミナがダウンしているしかし十分実用範囲の能力。
SP	荒木 雅博	総合ポイントだけでなくエラー回避、盗塁、走塁の能力も上がっている。
黒	岡本 真也	球威、制球がダウン。しかしVスライダーの変化量は4にアップ。
黒	立浪 和義	ミートがダウンしたが守備力が15にアップ。二塁も任せられる。
黒	タイロン・ウッズ	球界屈指のパワーは健在。しかしチャンスに弱くなっているのか難点。
黒	朝倉 健太	変化量4のフォークが頼りになる。能力値に変化は無い。
黒	鈴木 義広	適性か中継ぎに変わり、スタミナがアップスキルも追加されている、
黒	高橋 聡文	球威が3、スタミナが1アップ。信頼できる左殺しとして起用できる。
黒	谷繁 元信	守備関連の数値は城島以上。旧カードと同じ感覚で使用可能。

東京ヤクルトスワローズ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	古田 敦也	捕手リートが最大の売り。投手のスタミナの減りが目に見えて変わるぞ。
SP	藤井 秀悟	多彩な変化球と直球を織り交ぜ打者を打ち取る。能力値は旧黒と同じ。
黒	川島 亮	スタミナがダウン。安定感の高さはそのままだが完投は難しくなった。
黒	ラミレス	地味に走力が1アップ。おかげでわずかだが守備範囲が広くなった。
黒	石川 雅規	能力値は旧カートと同じ。けん制のうまさとコントロールの良さが光る。
黒	館山 昌平	スタミナがアップして先発らしくなった。球威ある直球で抑えていくタイプ。
黒	吉川 昌宏	スタミナが増してロングリリーフか可能に。チームの中継ぎ左腕筆頭。
黒	米野 智人	黒カードに昇格。送球は古田以上だがエラー回避が低いのが難点。
黒	宮本 慎也	ミートは下かったか守備関係のスキルが増加。遊撃手最高の守備力に。

広島東洋カープ

カテゴリー	チーム名	解説
SP	黒田 博樹	スタミナか19にアップし、黒田らしい能力値に。けん制のうまさも光る。
SP	野村 謙二郎	ミートが2ポイント上がったのが大きい。守備も一塁なら実用レベル。
黒	小山田 保裕	能力値は旧カートと同じ。球のノビとキレが低く、左に弱いのが難点。
黒	大竹 寛	カーブの変化が大きくなり、変化球が充実。伸びのある直球も健在。
黒	永川 勝浩	スタミナ、守備力がアップ。制球以外は一級品の投手へと成長。
黒	倉 義和	守備力が上昇。打撃に目をつむれば、広島捕手陣の中では使えるカードに。
黒	尾形 佳紀	ミートが強化され打撃の確実性か増した。守備、走塁もまずまず。
黒	嶋 重宣	ミートが19になり、最高レベルの左打者に。スキルも多く打撃面は盤石。
黒	緒方 孝市	攻守ともにバランスの取れた優良外野手。能力値に変化は無い

今日のお立ち台

投手の目配りをどう動かしても[illegible]サインの読み合いに持ち込もう。打球方向に応じた守備陣形（センター返しならゲッツーシフト）と[illegible]は、相手のサインにもよるが[illegible]「打たせて取れ」は四球を出しやすく、[illegible]多用は控え、勝負どころで使っていこう。



エピック終了が真のスタートライン!?

D・R・U・A・G・A ONLINE THE STORY OF AON

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256＋PC
Text：C・LAN

神魔をクリアすれば冒険はひとまず幕となるが、まだまだやれることはある。現行最高ランクのSSSやレアドロップ獲得を目指そう。

※記載内容は編集部調べによるものです。

奇跡を紡ぐための書
～神魔ソロ攻略～

最終話"神魔"はプレイ人数に応じたノーコンティニュークリアの称号が4種類存在する。これらのうち障害となるのがソロクリアの"奇跡を紡ぐもの"。入念な準備と知識があれば、後は経験を積んで機を待つのみだ。

神魔はランクポイントや武器の熟練度などを効率よく稼げることから、グリア後も通うプレイヤーが多い。しかし、初挑戦の際は強烈な神魔の攻撃に絶望を感じてしまうことだろう。神魔戦では、まず各攻撃パターンと対処法を覚えることが重要。その上でタイムオーバーにならないように、適正な装備と効率的な戦い方を知る必要がある。今回は比較的入手しやすいお勧め装備の紹介と共に、神魔ソロ攻略をお届けする。ぜひその手で奇跡を紡いでほしい。

戦う前の予備知識

神魔の攻撃は一撃の威力が高いため、防御力かHPをある程度確保し、無敵時間のあるアーツ、フォースも把握しておきたい。また、回廊からの転送直後と形態変化時は全アーツ＆フォースの待機時間が復活する。転送前と、余裕があれば第一形態撃破直前はアーツをかけ直そう。特にヤング・カイとワルキューレにとっては有効だ。



転送円に乗る前に、やれることはすべて済ませておこう。待機時間の長いアーツも、事実上連続使用できる。

Dominion と God の違い

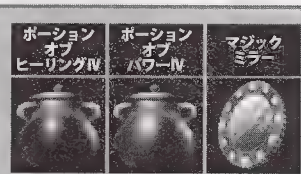
第一形態のDominionを基準に考えると、第二形態のGodは攻撃力、防御力、行動速度がアップ。さらに剣飛ばし攻撃と体力回復が追加され、ほかの攻撃も強化されている。顕著なのは落石と縦斬り（即死）で、ともに判定がDominionより一回り大きい。ただし縦斬りの爆炎部分は即死攻撃ではなく、ギルならガードも可能だ。



攻撃力の低いキャラでネックとなるのが、99×7の体力回復。常に等間隔で使うわけではないが、これが連続すると厳しい。

持ち込みアイテムの指針

神魔戦の携帯アイテムは、基本的に右の3種の組み合わせでいい。マジックミラーはマッチング相手が居れば必要無いが、万一回線不良でソロになった場合も考慮して、念のため2枚程度持ち込むといい。



上記はいずれも店で買える。マジックミラーを使うと敵が使用者を認識せず無行動になる。効果は20カウント続くが、ゼオバルガだけは全く効果が現れないので注意。

撃破までの流れ　第一形態

最警戒対象は落雷。地面に剣が刺さるモーションを見たら、すぐに移動しよう。遠距離で戦うヤング・カイなどは、この攻撃を常に想定しておこう。近距離で戦うギルガメスなどは斬り攻撃の対処が重要。まず、縦斬りは神魔に密着すれば当たらないことを覚えておこう。間合いが不安なら、自キャラと神魔と結ぶ対角の点をタッチし、間合いが詰まったら攻撃などで固定する。横斬りは左から右に払うので、時計回りに動くと回避しやすい。胸に光球が現れたら親衛隊召還か落石の合図。前者は長時間無防備となるので集中攻撃。後者も完全な回避は困難なので、ある程度割り切って攻撃しよう。

God 攻略　第二形態

第二形態はすべての攻撃の威力が上がり、ワルキューレはほとんどの攻撃で一撃死してしまう（HP90の場合）。ほかのキャラでも致命傷を受ける恐れがあるので、第一形態以上に慎重に対処しよう。無敵技が豊富なギルガメスは第一形態とほぼ同じ戦い方でいいが、ほかのキャラは注意が必要だ。まずゼオバルガとワルキューレは神魔の行動速度上昇に伴い、横斬りを回避した際にたたき込める攻撃回数が減少する。ダメージ源としてフォースを使う際も、硬直時間中に攻撃を受けないように気を付けよう。ヤング・カイも剣飛ばしに対応する必要があるため、神魔の足元だけを見ていればいいというわけではない。なお、体力回復時は一切ダメージを与えられないので、アーツを使ったりためを行なうなど準備時間として利用しよう。

マジックミラーの投入タイミングとタイム管理

マジックミラーは親衛隊召還に対して使うのが基本。このとき残りタイムがマジックミラーの枚数×20以下のときは、連続投入して一気に片を付けたい。なお、親衛隊は第一、第二形態共に神魔のHPが少なくなると召還されやすいが、最後まで来なかったりHPが半分以上残っていても来ることがある。

イシターの独り言　6月初頭、約1カ月ぶりとなる新SPクエスト"魔都に降りた天使"が配信された。"虚ろなる魔塔"を除くSPクエストは、日替わりクエストの続きの物語になっている。この事実から、今後追加される新クエストの候補もおぼろげながら浮かんでくる。日替わりクエストは現在12種類あり、SPクエストとして続編が登場したのが五つ。次なるSPクエスト配信にも期待!

キャラクター別 神魔との戦い方

基本を踏まえたところで、キャラ別に入手しやすい推奨装備と神魔攻略を解説。合成が必要な装備品のレシピは、次ページを参照してほしい。

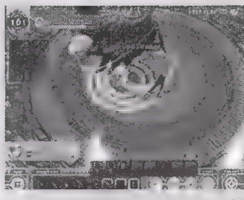
ギルガメス　通常攻撃＋無敵アーツを主体に　推奨ランク S-

神魔に密着して連続斬りを当て続け、ヒート、ランパート、プロボーク、パリング、アースクラッシュで各攻撃を回避。基本はこの繰り返し。サンダースラッシュも有効だが、出かかりは攻撃を受けるので早めに出そう（技は出る）。落石は上記の技を連発してやり過ごす。推奨装備はAでもOKだが、攻撃力に不安がある。S-まで育てばオフェンスⅡと無敵技のランパートが使える。この間に熟練度も高めておけば、かなり安定するだろう。

推奨アイテム

- ポーションオブヒーリングⅣ×2
- ポーションオブパワーⅣ×2
- マジックミラー×3

マジックミラーは各形態＋保険。POPを減らしクリスタルを積むもよし。



使用可能なアーツに指を添えつつ、ひたすら攻撃だ。

部位	推奨装備品		入手方法	ランク
	ブラインデッドフューリー	防7	国家機密を追え：赤箱	B-
	付加能力	腕力+3、器用度-3		
右	エクスカリバー	攻28重20	レシピ合成	A
	付加能力	腕力+2、体力+2、知力+2、精神力+2、器用度+2、敏捷度+2		
左	冥王の盾	防10	絶対零度の罠：赤箱	A-
	付加能力	最大AP+20		
	オーラプロテクター	防12	レシピ合成	B-
	付加能力	最大AP+50		
	パワーエキストラクター	防7	レシピ外合成	C
	付加能力	腕力+3		
	雷光ノ脛当	防6	深遠に潜む大蛇：青箱	B-
	付加能力	腕力+1、器用度+1		

ヤング・カイ　フォーカスサンダーで沈める　推奨ランク SS-

外周にある紫色の床に位置取りし、ドルアーガの足元を注視。コンセントレイション＋フォーカス状態を保ち、通常攻撃主体に戦うのが安全。ため中でも落雷や剣飛ばしを移動でかわせる。回避後はスーパーフォース相当のサンダーで一気に削ろう。コールギルは発動時および5カウントおきにギルがプロボークを行なう。これを考慮して早めに置くように。親衛隊もマジックミラー無しで対応可能なので、慣れてきたら減らしていこう。

推奨アイテム

- ポーションオブパワーⅣ×2
- マジックミラー×4

多数のアーツとフォースを駆使する必要があるため、マジックミラーは体制を立て直すためにも役立つ。



神魔の攻撃の"間"を見極めて強化アーツをかけよう。

部位	推奨装備品		入手方法	ランク
	精霊の鉢巻	防4	魔都に眠る死霊/魔都に降りた天使：青箱	C-
	付加能力	知力+2、精神力+1		
右	サンダーセプター	攻17重20	試練の旅：Archmageドロップ	A+
	付加能力	サンダーボルトレベル+1		
左	死者の書	攻6	絶対零度の罠：赤箱	S-
	付加能力	フォーカスレベル+1		
	イシタードレス	防6	虚ろなる魔塔：赤箱	A+
	付加能力	知力+3、精神力+3		
	シルクアームカバー	防5	命を賭して/飛沫をかけて：青箱	B-
	付加能力	知力+2		
	ラピスラズリゲートル	防6	ショップ	B-
	付加能力	最大HP-10、最大AP+30		

ワルキューレ　HPブーストが必須　推奨ランク SSS-

加速の術をかけて神魔の周囲を回りながらパワーソード。縦斬り回避後は2→2→1（2→1）、横斬り回避後は2→1（2）のため斬りが決まる（カッコ内は第二形態）。落石は羽隠れの術→エターナルソードがお勧め。羽隠れの術は唯一の完全無敵技なので、無駄遣いは避けたい。HP増強は+50以上を実現できればガデスクラウンの必要は無い。HPが140あれば、縦斬りと第二形態の落石クリティカルを除く攻撃でまず一撃死しない。

推奨アイテム

- ポーションオブヒーリングⅣ×3
- マジックミラー×3

ヒールレインはあるものの、第二形態は満タンまで回復できないと一撃死圏内。このときにPOHを併用する。



第二形態は回避を兼ねたエターナルソードを軸に。

部位	推奨装備品		入手方法	ランク
	ガデスクラウン	防7	国家機密を追え：赤箱	A-
	付加能力	最大HP+50、最大AP-10		
右	メテオアロー	攻9	レシピ外合成	SSS-
	付加能力	腕力+2、ダメージ+5		
左	エターナルボウ	攻21重11	レシピ外合成	SSS-
	付加能力			
	アーマーオブラグナロク	防10	レシピ合成	SSS-
	付加能力	命中率+10%、回避率+10%、クリティカル率+10%		
	パワーブレスレット	防6	とらわれの英雄たち：赤箱	C-
	付加能力	腕力+2、知力-2		
	グレイプニル	防9	レシピ合成	SS
	付加能力	腕力+2、器用度+2、敏捷度+2		

ゼオバルガ　腕と本体で挟み込む　推奨ランク S-

神魔の攻撃をかわしたらアームオフ。切り離した腕と反対側に位置し、挟んで攻撃を繰り返す。腕をかばうように動く必要があるため本体の攻撃精度は落ちるが、回避中なども常時腕が攻撃しているのでダメージ効率は高い。本体はたまり次第サイコニウムドリルを使おう。注意が必要なのは落雷と落石。前兆を見たら即座にアームセットで戻すこと。親衛隊召還はいったん離れ、メテオシェイプ→サイコニウムドリルで神魔を狙う。

推奨アイテム

- ポーションオブヒーリングⅣ×4
- ポーションオブパワーⅣ×4

防御力が高くアバウトに戦っても何とかなるが、親衛隊召還が早めに来ると苦戦する。ポーションは多めに。



攻撃用フォースはサイコニウムドリル一本に絞ろう。

部位	推奨装備品		入手方法	ランク
	レガリオンヘッド	防9	国家機密を追え：赤箱	A+
	付加能力	腕力+2、知力+2、器用度+2、敏捷度-1		
右	斬弾刀	攻25重10	レシピ外合成	S-
	付加能力	ダメージ+10%		
左	斬弾刀	攻25重10	レシピ外合成	S-
	付加能力	ダメージ+10%		
	スフィアボディ	防10	絶対零度の罠：赤箱	A+
	付加能力	最大AP+35		
	ヴァリアブルシールド	防8	命を賭して：赤箱	A-
	付加能力	物理防御+1		
	アケイオンの聖牛	防10	虚ろなる魔塔：赤箱	A+
	付加能力	最大HP+50、移動速度-5%		

イシターの独り言　**ワルキューレ補足**：腕装備が「エターナルガントレット」（レシピ合成）＋脚装備が「天女のハカマ」（クエストの隠し宝箱）の速度重視装備もアリ。サンドラを縦に並べ、外周で落雷をかわしつつひたすら神魔をタッチ（連打）する。第一形態は上記より50カウントほど早く倒せるぞ。第二形態は落雷以外の遠距離攻撃が増えるため、近距離斬りモードに切り替えるといい。

錬金合成の基礎

～高ランク装備を作ろう～

神魔用推奨装備の合成方法とともに、錬金合成の大まかな分類や基本概念を解説。一見使い道が無いように見えるアイテムも、強力な装備を作る材料になるかもしれない。いろいろ試して未知なるレシピを探し出そう。

錬金合成（以下、合成）は2～3個のアイテムから新たなアイテムを作り出す本作固有のシステム。合成結果を見るだけならクレジットも必要無いので、タワーがすいているときなどに積極的に試してみよう。合成は大きく“レシピ合成”と“レシピ外合成”の2種類に分けられる。まずはそれぞれの合成の特徴を見ていこう。

レシピ合成　素材を組み合わせた変異合成

レシピ合成とは、主に素材から別のアイテムを作る合成方法のこと。レシピが分かれば量産できるのが利点だが、見付けるまでが一苦労。必要な素材が希少な場合もある。“試練の旅”などで大半は賄えるが、一部レアモンスターのドロップ品などを使うレシピもある。

主な組み合わせ

- ●素材＋素材＋バランス orスクロールオブブースト
- ●装備＋素材＋バランス orスクロールオブブースト
- ●装備＋素材＋素材

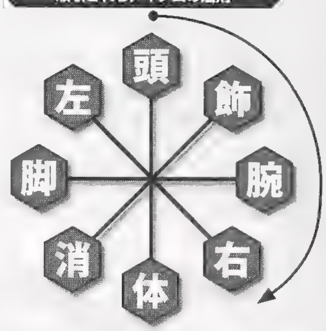
レシピ外合成　規則に基づいた強化合成

レシピ外合成は“剣と剣でより強い剣を作る”というような直感的に分かりやすい正統派の合成方法。アイテムの種類によって優先度があり、異なる種類のアイテムを合成すると片方に吸収されるのが原則。強力なアイテムほど高ランクの合成品ができやすい。他キャラの装備も有効に使えることがあるのでなるべく保管しておこう。

素材アイテムの扱い

アイテムの優劣関係は下図を参照。ここには袋や板などの素材は含まれていない。レシピ外合成に素材を組み込むと、どんなアイテムにも吸収されてしまうのが特徴。下図の対角のアイテムを組み合わせた場合は素材ができる。

吸収されるアイテムの法則



時計回りに3系統まで吸収

例えば頭装備は装飾品、腕装備、右手装備の3種類を吸収する。異なるキャラの同部位装備を合成した場合は、組み合わせによって決まったキャラの装備になる。この図は店舗で配布されている探訪の書（上巻）にも記載されている。

神魔用装備（P109）の合成方法

神魔用として紹介した装備品の中で、合成が必要なものの作成方法を解説していこう。各種素材は前号を参考に常駐クエストなどで集めよう。

ここに挙げたレシピは神魔用装備を作るためのものだが、必ずしも直接装備するだけが能ではない。特にワルキューレは、VER1.00の最終装備候補となるものが多数含まれている。作成過程で作る合成品も含めて、レシピ合成品はレシピ外合成で吸収させる“子”としても優秀なものばかりなのだ。子としての性能は基本的に装備ランクに準じ、SSS-以上にもなれば素材としても最高級。“レシピ合成品をレシピ外合成に使う”という概念は、高ランク装備を手軽に作る奥義の一つといえる。使っていないキャラのレシピも把握しておけばいろいろと応用が利くので、自分の装備強化に活用してみよう。

ゼオバルガ Xeovalga



ゼオバルガは体と脚以外の実用装備をラ・ケウ赤箱で作れる。全員生還させよう。

新弾刀　レシピ合成

レシピ例

冷却念動装甲分断回転刃＋以下から一つ
（空の聖都ラ・ケウ：赤箱）

- ●**冷却念動装甲分断回転刃**（空の聖都ラ・ケウ：赤箱）
- ●**レリックアーマーボディ**（国家機密を追え：赤箱）
- ●**ハンタータロン**（石巨人の洞窟：青箱）
- ●**正義の炎、永遠の布、ティアマットの心臓、夢幻の魔石**（試練の旅）

お勧めは「レリックアーマーボディ」。なお、二つより三つの方がいい合成品になる。例えば「冷却念動装甲分断回転刃」×3ならSSS-装備の「ガトリングザッパー」ができる。

ギルガメス Gilgamesh



クエスト報酬メインでも、十分やりくりできる安定感がギルガメスの持ち味。

エクスカリバー　レシピ合成

レシピ（固定）

カリバー	＋	**正義の炎**	＋	**聖なる水**
（虚ろなる魔塔：赤箱）		（試練の旅など）		（財宝を求めてなど）

「エクスカリバー」は現行最終装備としても有力。「カリバー」は“虚ろなる魔塔”で1回以上青箱を出して登り切ればOK。「聖なる水」は“魔都に降りた天使”の神兵も落とすぞ。

オーラプロテクター　レシピ合成

レシピ（固定）

オリハルコンのタブレット	＋	**ブラックオニキス**	＋	**バランスオブマインド**
（財宝を求めてなど）		（財宝を求めてなど）		（全般）

APを50も増強してくれるので、末永く使える鎧だ。防御力が気になる場合はティアマットが落とす「サンクチュアリ」でもいい。素材の入手は比較的容易な部類に入る。

パワーエキストラクター　レシピ外合成

レシピ例

キングスグローブ	＋	**リングガントレット**
（ショップ）		（ショップ）

ランクCで装備できるガントレットとしては破格の性能。店売りの装備二つだけで作れる手軽さも魅力だ。攻撃力を重要視するプレイヤーならば、最終装備にもなり得る。

イシターの独り言　**熟練度プチ報告**:ワルキューレを新規で3枚作成し、①通常攻撃のみ、②パワーソードのみ、③ホーリーレインのみ（APが尽きたらわざと死ぬ）の各スタイルで全敵を倒してEPIC1-3までクリアしてみた。熟練度を比較したところ、①50、②13、③1となった。③はチュートリアルで上昇したものと思われる。どうも攻撃回数依存のようだ。今後はもう少し突き詰めて調査したい。



ワルキューレ Walkure

非力なイメージを一新する強力な装備が続々登場するのはランクSSS-から。ぜひ作ろう。

グレイプニル　レシピ合成

レシピ(固定)

サイコニウムのタブレット（熱砂の神殿） ＋ 黒竜の牙（熱砂の神殿など） ＋ バランスオブフェイス（全般）

「グレイプニル」は履いてよし、子にしてよしと使い出のある装備だ。材料を入手しやすいのも利点。「サイコニウムのタブレット」は"熱砂の神殿"のボスがドロップする。

アーマーオブラグナロク　レシピ合成

レシピ(固定)

ガッデスブレスト（ショップ） ＋ 正義の炎（試練の旅など） ＋ スクロールオブブースト（全般）

実質的に「正義の炎」のみで作成できる強力な鎧。「素敵なドレス」でHPをブーストする場合は、「ガッデスブレスト」を「ウイングヘルメット」にして合成してみよう。

メテオアロー　レシピ外合成

レシピ例

手順1 ジュラルミンアローを作成

カースアロー（絶対零度の罠：赤箱）＋カースアロー（絶対零度の罠：赤箱） → ジュラルミンアロー（－）

手順2 グレイプニルかアーマーオブラグナロクを作成

手順3 メテオアローを作成

ジュラルミンアロー（－） ＋ アースガルズ（深遠に潜む大蛇：赤箱） ＋ 手順２の合成品

SSS-まで使える「ジュラルミンアロー」を転用できるのが利点。"絶対零度の罠"に通いつつ、レシピ外合成用に「ジュラルミンアロー」を作り置きしておくのもお勧め。

エターナルボウ　レシピ外合成

レシピ例

手順1 ガデスゴーガンを作成

冥界の雷（試練の旅など） ＋ 隕鉄（試練の旅など） ＋ バランスオブパワー（全般）

手順2 以下のアイテムから二つを合成

●パワーフィールドメーカー（レシピ合成）

バキュラ鋼（試練の旅など） ＋ ブラグザストーン（クエストの隠し宝箱） ＋ バランスオブアーツ（全般）

●スーパーシールドボウ（レシピ合成）

レリックボウ（命を賭してなど） ＋ 賢者の石（レシピ外合成） ＋ スクロールオブブースト（全般）

●エンプレスキャップ（レシピ合成）

永遠の布（試練の旅） ＋ 霧の玉（試練の旅など） ＋ バランスオブパワー（全般）

●魔頭の仮面（レシピ合成）

①神族の遺灰（試練の旅など） ＋ 悪魔の皮（財宝を求めてなど） ＋ バランスオブマインド（全般）→ヘッドオブムゥ（－）

②ヘッドオブムゥ（－） ＋ 夢幻の魔石（試練の旅） ＋ バランスオブマインド（全般）

●エターナルガントレット（レシピ合成）

ティアマットの心臓（試練の旅） ＋ 謎の化石（虚ろなる魔塔など） ＋ 鳳凰の羽根（試練の旅など）

手順3 エターナルボウを作成

ガデスゴーガン（－） ＋ 手順２の合成品×２

最高クラスの子装備が二つ必要なレシピ外合成。「スーパーシールドボウ」は攻撃力が高めの3方向に矢を放つ弓で、サブ武器としても最適。「レリックボウ」は特定クエストのザコ敵が落とす。「賢者の石」は「ガデスゴーガン」＋「ジュラルミンアロー」＋「カースアロー」などで作れるが、下カコミにある高位アイテムをうまく相反させればより楽に作れる。カオスティアマットが落とす「ペルソナオブパール」も子として使えるが、ギルガメス垂涎の一品なので、トレードに出せば手順2の素材2セット以上のものと交換してもらえるかも。

他キャラの装備も有効活用!

クエストなどで敵が他キャラ用の装備を落とすことはよくある。こんなとき、必要無いからといって即売ってしまうのは早計かもしれない。レシピ外合成の高位素材として使えるアイテムもかなりある。代表的なものを以下にまとめてみた。装備ランクが分からなければ、性能などから判断すべし。欲しがる人が居なくても、倉庫に空きがあれば保管しておこう。

レシピ外合成に役立つアイテム

アイテム名	種別	主な入手先
ヘルメットオブピスケス	ヤング・カイ頭	「深遠に潜む大蛇」ボスドロップ
ガルブバルカン	ゼオバルガ頭	「試練の旅」混沌の大魔龍：ボスドロップ
イシスセプター	ヤング・カイ右手	「盟約」ボスドロップ
ブラックオニキスロッド	ヤング・カイ右手	PTエピックの隠し宝箱
サーメットアロー	ワルキューレ右手	クエストの隠し宝箱
ワンダーダルマティカ	ヤング・カイ体	クエストの隠し宝箱
ウロボロス	ワルキューレ腕	「試練の旅」混沌の大魔龍：ボスドロップ
超展性ミスリルシールド	ゼオバルガ腕	PTエピックの隠し宝箱
マジックドバスキン	ギルガメス脚	クエストの隠し宝箱
ゴレムバイペダルユニット	ゼオバルガ脚	「石巨人の洞窟」ボスドロップ
夢幻の魔石	錬金合成素材	「試練の旅」火星の試練：赤箱

上記の素材を相反するように二つ組み合わせれば「賢者の石」を簡単に合成できる。売ってもたかだか数百ゴールドにしかならないので、レシピ外合成で圧縮した方がお得!

オマケ　パーティーエピックの碧貝、星貝メッセージ

クエストで碧貝、星貝を使うと宝箱のヒントが示される。では、何度もプレイ可能なパーティエピックで使ってみたらどうなるのか……。そんな素朴な疑問からメッセージを記録してみた。結果は、碧貝も星貝も完全に同じメッセージが表示され、しかも露骨にエピックの目的が記されている。「エピックに隠し宝箱が存在!?」という淡い期待は崩壊した。新発見といえなくもないのは、神魔だけキャラごとにメッセージが違ったことだ。

エピック名		碧貝&星貝のメッセージ	
Epic2-2	クオックス	竜の弱点を探しなさい	
Epic3-1	盟約	敵の特性を見抜くのです	
Epic4-1	七つを一つに	邪竜を全て駆逐しなさい	
Epic4-2	吹雪を超えて	氷に魔が潜んでいます	
Epic4-4	決戦！そして…	悪魔を討ち滅ぼしなさい	
Epic6-2	魔城ふたたび	運命を切り開くのです	
Epic6-3	野望の終焉	邪悪な罠を乗り越えなさい	
Epic6-4	神魔	ギルガメス	がんばりなさい！ギルガメス
		ヤング・カイ	カイよ、真の力を発揮しなさい
		ワルキューレ	応援してますよ、ワルキューレ
		ゼオバルガ	世界を守るのです、ゼオバルガ

仮に隠し宝箱が存在しても、"決戦!そして…"と"神魔"は強制的にリザルトへ移行するため獲得は不可能だろう。『ドルアーガ』の名を冠するだけに気になるが、深読みし過ぎっぽい!

インターの独り言　素材としては低級のアイテムでも、レシピ合成によって化けるものもある。「スーパーシールドボウ」の材料になる「レリックボウ」がこのタイプ。ゼオバルガ用の「マミーボディ」なども同様の理由から人気のアイテムだ。ほかにアストラル合成の見た目用に需要の高い装備などもあり、なかなかに判断が難しい。全キャラに精通しておくのが理想ではあるが……。



SEGA, 2004, 2005

己の限界に挑戦せよ!!

Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年3月27日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

インプレッション

アイテム収集、全国協力ダンジョンをひと通りたん能し終わった後も、イベントやサポートジョブ育成などいろいろ楽しめるのが本作の魅力。一風変わった目標を立ててみると、新たな面白さが目の前に広がるぞ。

今回は、好評開催中の各種イベント関連の知識やテクニックと、前号から引き続き全国協力ダンジョン"堕ちた英雄"のシングルプレイを攻略していく。ワンランク上を目指してやり込む人は必見の情報が満載だ。自分の限界に挑戦してみよう。



"Sランク"を目指す基礎知識

イベントテクニック特集

今まで幾度となく開催されてきた各種イベント。今回の記事では、上位を狙うためのアイテムやデッキ、そして気付きにくい必須テクニックなどを詳しく紹介していこう。これでSランク間違い無し!?

Text:真理世

7月のイベント開催予定

期間	7/10（月）～7/16（日）
内容	第2回ダンジョン踏破イベント
場所	無限回廊
ルール	10分間で、到達できた階層を競います

期間	7/24（月）～7/30（日）
内容	第4回討伐数イベント
場所	無限回廊
ルール	10分間で、倒すことができたモンスターの討伐数を競います

予定されているイベントは、どちらもeアイテム、Dフォースカードの持ち込み可能。オーソドックスなタイプのイベントになっている。

全イベント共通の基本デッキ

イベントのタイプは主に3種類あり、"タイムアタック"、"討伐数"、"ダンジョン踏破" に分かれる。

そして、そのどれもがAGIを高めながら敵を効率良く倒すことが重要、という点で共通している。このためデッキ内容がプレイ前からある程度見当が付き、プレイしつつデッキを微調整するのが基本となる。

ベースになるデッキは、まず武器スキル。イベントに出現する敵はノーマルランクなので耐久力が低い。よって武器スキルはスレッシャーテイル12枚、またはクラウドブレイカー12枚程度で十分。そしてルビーの原石カードを入れるのも調整のポイント。デッキに入れればスキルの威力アップはもちろん、ダッシュ攻撃の威力上昇が望める。

このデッキでほとんどの敵を一撃で倒せるようになるが、今度は敵をギリギリで倒せるように武器スキルやルビーの原石カードを抜いて威力ダウンを図る。スキルカードは1枠最大積みにせずとも機能するぞ。

そして余った部分にスピードアップ、攻撃補助魔法、トパーズの原石カードを入れればデッキの完成だ。



デッキは最低限の武器スキルを入れ、後はAGIを上昇させる方向性で。ルビーの原石に注目だ。



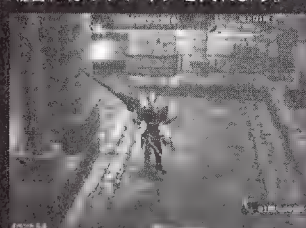
ノーマルランクの敵なので、スレッシャーテイルorダッシュ攻撃1発で倒せることが多い。

全イベント共通の基本アイテム

eアイテムは持ち込み不能のイベントもあるが、持ち込み可能な場合には大半が必須アイテムになる。

★ゲイルリング、ルビー三つ、トパーズ三つ、スピードブーツ、ヴァルキリエ、そしてファイタークロスorドラゴンアーマー、武器などとなる。AGIが上限まで達していない場合はウイングシールド、またはラッシングスピアで上昇させよう。

アイテム欄に空きがある場合は、DEXを補っていく。★スピードリングをルームガーダーごとに付け替えるのが基本となり、それでも余る場合にはサファイアを入れよう。



eアイテムでもできるだけAGIを上昇させる。常にほぼ上限値で移動していきたい。

◆各イベントの傾向

■タイムアタックイベント

タイムアタックイベントは道中の敵を無視するため、各ルームガーダーのせん滅速度がタイムに直結する。また、進むべきルートはふらつかないように最短を直線で進み、曲がり角では一瞬たりとも引っかからないような精密な操作が重要だ。最後のルームガーダーorボスは時間がかかることが多く、パターンをしっかり煮詰めることがタイムを縮める一番の近道になる。魔法使いであれば、魔法の選択がカギを握る。

■討伐数イベント

ルームガーダーを手早く処理しつつ、道中の敵をドラゴンアーマーで引き寄せて倒しつつ進むスタイル。ほとんどの討伐イベントが、最短ルートを進むよりも多少寄り道をしてルームガーダー戦をこなす方が討伐数を稼げる。というのも、各フロアの最後のルームガーダー後から次のフロアで敵に出会うまでに、かなりの時間を要するからだ。無闇に階数を稼いでも、討伐数は伸びにくいので注意しよう。

■ダンジョン踏破イベント

基本的にはファイタークロスを着てひたすら進むスタイルとなり、タイムアタックに似ている。しかし、ある程度慣れてくると進めるフロア数が決まってしまうのがポイント。同じフロアの場合は討伐数が多い方が有利なので、目的のフロアへギリギリ降りられるラインで道中の敵を討伐するのが最終形になる。討伐数を欲張ると目的のフロアへ降りられなくなるため、道中のタイム管理が非常にシビアなことが特徴。

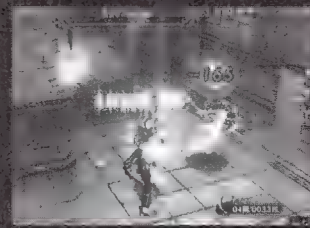
QOD 事典：デッキにミスリルソードを入れることも選択肢に入ってくる。eアイテムの武器のダッシュ攻撃でギリギリ倒せないような敵が多い場合は、ミスリルソードが有効だ。また、攻撃補助系の魔法は継続時間に注意し、EN回復系のカードの持ち込みも考慮しよう。攻撃補助系の魔法は積み枚数で上昇率とパーマネント効果が変わるため、微妙な調整をしやすい。

STEP❶ マップを覚えて対象を決める

最初の数回は、地図を持ち込んでマップを覚えよう。このときは出口の位置を覚えながらひたすら先に進むといい。タイムアタックイベント以外の場合はフロア数が多くなるので、数フロアを1プレイで覚えよう。

マップを覚えたら多少耐久力が高めの敵を目標にし、1発で倒せる攻撃力に調整する。AGIを犠牲にできないので対象の敵の設定は難しいが、攻撃回数が増える敵の増減具合を見て、あまり増えないように。


最初は地図を使ってマップを把握する。水晶を使って敵の位置を把握するのも有効。


やや耐久力が高めの敵を対象に、1発で倒せるようなパワーを確保するのが先決。

STEP❷ 敵の出現順を知る

全イベントを通して最も重要な要素が、この出現順。ルームガーダーの敵は一見すると数体が一気に出現しているように見えるが、それぞれが実体化（やられ判定が出る）する時間は大きく異なっている。

見えた瞬間からやられ判定のある敵や、ゴーレム系のように見えた後もしばらくやられ判定が無い敵など千差万別。基本的にオーク、ドワーフンスケルトンなどは早め、マジシャン系、ゴーレム系は遅めだ。

もちろんやられ判定の出現が早い敵から倒せばタイム短縮につながるので、出現タイミングを把握しよう。


ドワーフンスケルトンは出現早め。早い敵から倒すのが基本なのは言うまでもない。

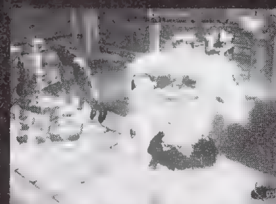
<倒した後をチェック>

最後の敵を倒した判定になるまでの時間が、モンスターによって違う点に注意。壁に当たった場合は、バウンド中は倒したことにならないぞ。


壁に当たると、倒した判定になるまでに時間がかかる。なるべく当てないように。

<アイスブリザードを使う>

敵の出現タイミングを判断するには、アイスブリザードを使うのが手早い。早めに出して敵に当たらないギリギリのタイミングを覚えよう。


敵が凍る＝出現後ということなので、凍らないくらいのタイミングを把握しよう。

STEP❸ 素早く倒す知識

●身長を「大」にする

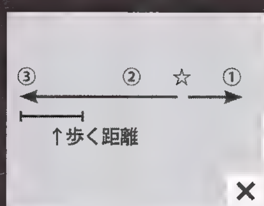
たったこれだけで、驚くほど記録が伸びる秘策。身長を「大」にするとリーチが伸びるので、より遠くから敵を攻撃でき、まとめて攻撃する際にミスが少なくなる。例えば3体横並びのルームガーダーの場合身長「大」なら中央の敵に密着して右の敵を攻撃、その後少し左へ歩けば左端の敵を攻撃できる。身長が低いと最初に多少右の敵へ寄った位置に立つ必要があり、左端の敵に対して歩く歩数が多くなってしまう。

●敵の動きを知る

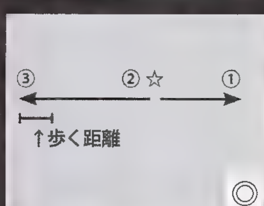
出現した敵は、前方180度以内にプレイヤーが居ない場合旋回する。そしてルームガーダーの敵は全員同じ方向を向いて出現する。部屋ごとにその向きは変わるが、これが分かれば敵の旋回を利用して、2体をまとめることができるぞ。

●背後、カウンターを狙う

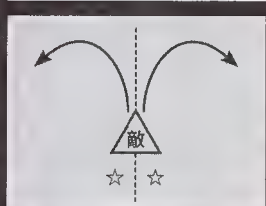
この二つは多くのダメージが望める重要な要素。2発かかる敵は出現時に背後から攻撃しよう。また、ルームガーダー戦は毎回同じに動けば敵が攻撃してくるタイミングも一緒なので、カウンターを狙いやすい。



身長が低いと①の後③を攻撃するときに歩く距離が長い。



身長が高ければ、最初の立ち位置が①から遠めでもいい。

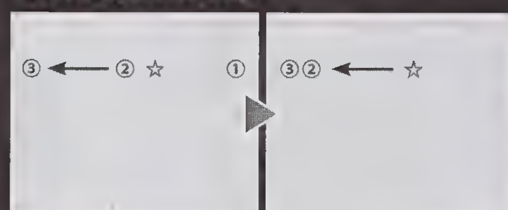


背後に居れば図のように旋回運動を取る。立ち位置が重要。

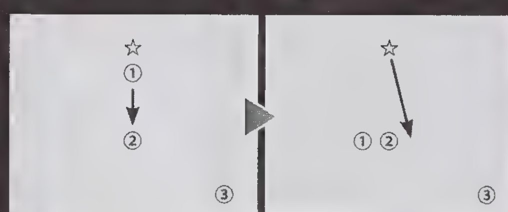
●ダッシュ攻撃と魔法

スレッシャーテイルで攻撃するより、ダッシュ攻撃で敵を倒す方が早く敵を倒せる。また、壁に吹っ飛ばさないのでタイムロスが少ない。道中の遠い敵を倒す際は魔法が役立つ。2発で仕留められる敵を狙おう。

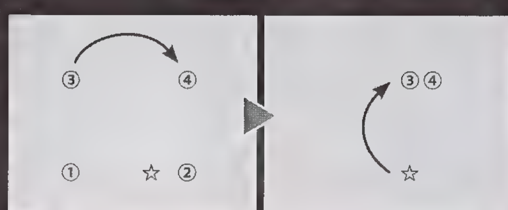
<まとめ方のいろいろ>



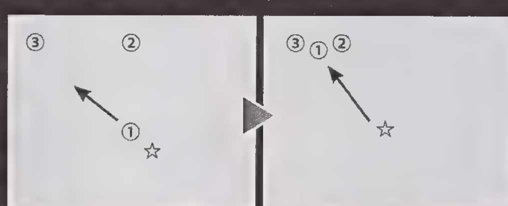
立ち位置は②の右側。①の敵は耐久力が低く、③→②の順に耐久力が高い。①をスレッシャーテイルで倒し、②の敵を③へ向けて吹っ飛ばす。②が1発で倒せる場合は③へダッシュ攻撃、1発で倒せない場合はまとめた②と③へスレッシャーテイルを決める。出現順によっては②の左に立ち、逆の形での攻撃も有効。



耐久力が特定できないパターン。多くは③の耐久力が低いので、最後にダッシュ攻撃。①と②の処理だが、①②ともスレッシャーテイル1発でいい場合は②の上（③への移動距離を減らす）でスレッシャーテイル2回、①が2発必要なら図のように①を②に当て、②のやや右からスレッシャーテイルでまとめて倒そう。

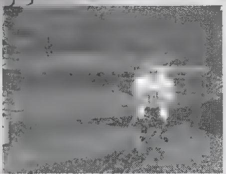


4体出現する場合、オークやスポアなど移動する敵を後回しにし、立ち位置で誘導しよう。①と②は耐久力が低めだ。最初に敵全員の向きでまとめ方は変わるが、どれか2体を倒して残りのまとまった敵を1発で仕留めるのが基本。出現の遅い敵が居る場合、4体に対してダッシュ攻撃なども有効。誘導を意識してみよう。



3体がL字型に出現するこのパターンは、3体の真ん中に立って個別撃破が基本だが、どれか1体が2発必要な場合はまとめる方法を考える。①が2発かかるなら①をダッシュ攻撃orスレッシャーテイルで吹っ飛ばして、図のように3体同時撃破するのが一つのパターン。魔法を撃つ敵が居る場合、無理にまとめる必要は無い。

出現タイミング補足：ゴーレムが出現する場合はゴーレムのやられ判定出現が一番最後になる。このとき敵の数が3体以内＆素早く倒すと、ゴーレムのやられ判定がまだ出ていないことが多い。一番最後に出現する敵の出現タイミングにぴったり攻撃が重なるようなら、それ以外の敵の倒し方はどんな形でも問題無い。結局は、最速のタイミングでルームガーダーが終わることになるからだ。



最難関ダンジョンシングルプレイ攻略

堕ちた英雄一人旅 ～発展編～

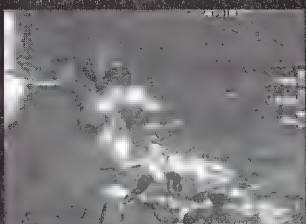
前号までに引き続き、最上級ダンジョン“堕ちた英雄”のシングルプレイを攻略。今回は、さまざまなスキルにスポットを当てて考察してみた。また、オススメスキルを使っての攻略も必見!

Text:真瑠世

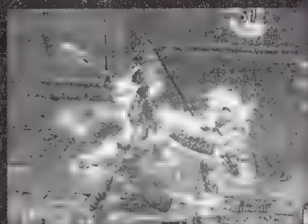
さまざまなスキルで挑戦!!

前号まではスレッシャーテイルでのクリアを目指したが、ほかのスキルでもクリアを目指すことは可能。

現状ではすべてのスキルでのクリア確認はできていないが、右に挙げたスキルは戦士でクリア確認している。また、右のスキル以外でも盗賊を使ってライトニングスラッシュ、ヘビースタッブでのクリアも可能な範囲だ。各スキルの特徴を理解して立ち回りとデッキを研究し、さまざまなスキルで中央クリアを目指してみよう。単純に挑戦してみるだけでも、そのスキルの特徴を把握できるので、通信協力ダンジョンでの使い方の勉強になるはずだ。



さまざまなスキルでクリアできるが、難しいものもあるのでレッツチャレンジ!



ハードブレイカーは手数よりもパワーで。スキルごとにスピード型とパワー型を試そう。

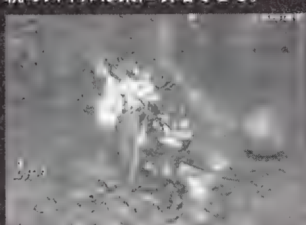
～クリア確認済みスキル・ワンポイント～

●スレッシャーテイル だれもが認める扱いやすいスキル。これで敵のまとめ方を覚えれば、ほかのスキルへ応用可能。	●ハードブレイカー まとめて攻撃しづらいが、まとめて当てられるようになると中央を狙える。パワー型が有力。
●クラウドブレイカー 敵を中心に、自分が動いてまとめる動きが重要。魔法使いでも有力な数少ないスキルの一つ。	●ヴァンガードラッシュ 連係型の中では数少ない優良スキル。空振りしないDEXの維持が他職業ではかなり難しい。
●ロックブレイカー 圧倒的な威力と回転率で、スレッシャーテイルと似たせん滅力。他職業でもクリアしやすい。	●バーサーカーラッシュ 圧倒的パワーの2段止めのみで突き進める。3連ルームガーダーはスチールボディごり押し。
●グランドブレイカー スーパーアーマー状態に魔法をくらわないよう敵を盾にする。回復をやや多めに持ち込もう。	●オーガラッシュ パワーが無いのでかなり厳しいスキル。常にソング オブ パワーで威力を上げつつ戦おう。
●ワイルドスマッシュ スキルの威力は高いが、初段が遅くてまとめて攻撃しづらい。パワーを上げて1体を素早く。	●スピアージャブ ダウンした相手に空振りしないドワーフ限定で、かつグレイヴの強攻撃で複数の敵をさばく。
●デッドエンド 他スキルとは大幅に立ち回りが変わる。吹っ飛ぶ方向を覚えよう。ボス戦がかなり厳しい。	●バスタースラッシュ 3連ルームガーダー後半とボス戦が難しいスキル。特にボス戦は、ダッシュ攻撃主体になる。
●ライトニングランサー 1段止めを使って敵をまとめて突き刺す。慣れれば楽に中央を狙える、隠れた高性能スキルだ。	●神罰 バーサーカーラッシュとモーションは同じだがパワーが違うため苦戦する。補助系魔法必須。

立ち回り別スキル解説

武器スキルは攻撃方向や複数へ当たるかなどで、いくつかの系統に分けて考えられる。攻撃スピードや威力に差はあれど、ダメージを受けずに効率良く当てる面から見れば、一つのスキルで構築した立ち回りはほかの同系統のスキルで応用可能。

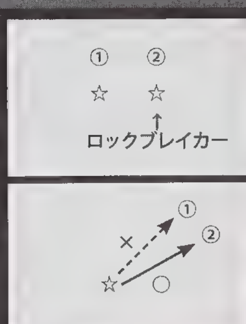
ポイントになるのは立ち回りと攻撃回数。特に複数回攻撃して回避、といった動きをする際は、スキルごとの攻撃スピードを把握して回数を調整しよう。これができれば、同系統のスキルは楽に攻略できる。



スキルの特徴ごとに系統分けをすれば、立ち回りが同じスキルは最初から楽になる。

<TYPE-A　範囲型>

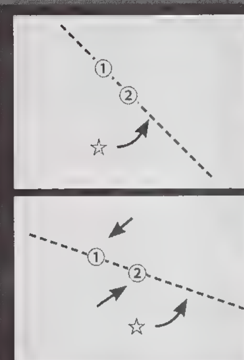
範囲型は前方180度へ攻撃しやすいスキル。スレッシャーテイルなら正面～右後方の攻撃範囲を意識して複数の敵を攻撃しよう。基本的には敵を吹っ飛ばしてまとめた後、接近する際に位置を決めればいい。



敵が2体居る場合、スキルによって立ち位置を変える。ロックブレイカーなら図の位置で①を攻撃可能。①へ当たる前にキャンセルしないこと。

<TYPE-B　直線型>

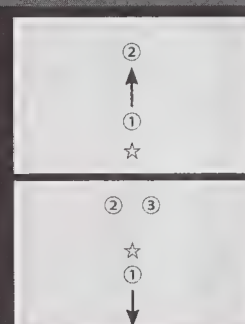
クラウドブレイカーに代表される縦に攻撃するタイプのスキルは、奥の敵を中心に自分から動いて敵をまとめる動きが重要になる。初段の攻撃が遅いスキルは、手前の敵の動きを先読みするのが重要になる。



奥の敵を見据えて攻撃をする。攻撃することにだんだんズレてくるので、その都度②の敵を間に挟み込むように自分から動いて、位置を調節しよう。

<TYPE-C　連係型>

数多くの強攻撃スキルとは考え方が大きく変わるのが、連係型の特徴。敵が2体のときはまとめて交互にダウンを奪い、3体以上のときは敵を離すようにして個別撃破する。歩く距離を短くする立ち回りがカギ。



敵が2体のときは、まとめて交互に攻撃すれば歩かなくていいので、タイム短縮になる。3体以上なら、頭数を減らすように集団から切り離す。

QOD2 事典

さまざまなスキルを使うとき、他職業で職業専用スキルを試すとカードのパーマネント効果に補正が入るので、かなり扱いづらくなる。このため、ロックブレイカーやグランドブレイカーのように元のスキルがよほど強力でない限り、中央を目指すのが難しくなってくる。また、ライトニングランサーはかなり優秀なスキルだが、使い手があまり多くない珍しいスキルだ。

オススメスキルピックアップ

ヴァンガードラッシュ攻略

最初からある連係スキルの中で、どの時代もある程度の強さを持っていた。このVer.では連係スキルの中で1～2を争う強さを持っているため、中央を狙えるぞ。

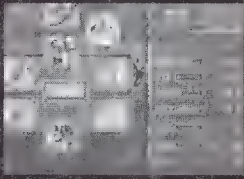
可能性の高い準スタンダードスキル

連係スキルで堕ちた英雄の中央クリアを目指す際、数少ないクリア可能なスキルの中でもバーサーカーラッシュとヴァンガードラッシュは最有力。この二つのスキルは、慣れればほとんど中央へ到達することができるため、クリアがしやすい。

中でもヴァンガードラッシュは、右に挙げた特徴を使い分けると柔軟に対応できるのが魅力。DEX が 70～92 辺りだと、ダウンした相手に 2 段目が空振りするので要注意。

四つの特徴

- 3段目で敵を吹っ飛ばせる
- 空中コンボでその場で倒せる
- 攻撃しながら前進する
- ダウンした敵に全段ヒットする



空振りしないDEXを維持するために、初期DEXを91程度まで上げよう

<活用法❶ 空中コンボ>

軽い相手は強攻撃で浮かして、空中コンボで瞬殺できるのが強み。攻撃モーションが上から振り下ろす形なので、ダウン状態の相手より空中の相手の方がより早く攻撃が当たるのがポイント。オークチーフはこれで倒そう。



浮く＝接地までの時間が長いため、発狂の瞬間もより多く攻撃可能。

<活用法❷ 複数処理>

DEXが高ければ2体を交互にダウンさせるだけで、まとめて相手にできるぞ。ただし、一度攻撃した相手に向けて攻撃補正が入るため、1セットごとにレバーニュートラル→一瞬歩く、という動きで、攻撃補正を別の敵へ向けるのが重要。



2体までならまとめて相手にできる。強攻撃で1体転ばせるのも有効。

～種族別の注意点～

■エルフの場合

DEXが108を超えると空振りが発生するので、初期DEXは90～96の間に調整する必要がある。足の速さのみが取り得であるため、中央到達確率は人間より低め。

■ドワーフの場合

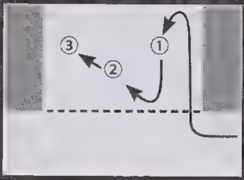
空振りは無いものの背が低いせいでリーチが短く、途中止め→攻撃回避はDEXが低いのでやりづらい。他2種族に比べると、圧倒的に難しくなってしまう。

FLOOR 1

最初の部屋と最後の部屋でソング オブ パワーを使う。パターンが崩れやすいので慎重に対処。

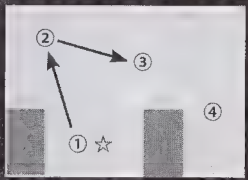
<グールパターン>

このパターンはフロア 1 終了時に何と EN76 近く残せる（ソング オブ パワーを 2 回使用時）最短マップ。



サラマンダーへ2セット。②のグールを1セットでマジシャンへ当てよう

一つ目の部屋はマジシャンを 2 段止め→サラマンダーへ 1 セット→グールへ 2 段止め→ 1 セット。2 部屋目では、奥の氷トラップから氷が飛んできたらレバーを引こう。

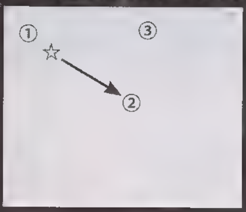


レッサーデーモンを背後から2段止め×2→グールへ1セットを決める

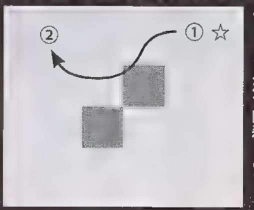
<ミノタウロスバトラーパターン>

最も時間がかかるパターンだが、EN71 でフロア 2 へ降りたい。

一つ目の部屋はダークマジシャンに背後から 1 セット→ミノタウロスバトラーへ。三つ目の部屋もダークマジシャンを背後から攻撃するが、このとき右隅から攻撃し、ミノタウロスバトラーの動きを誘導しよう。



スケルトンナイトを倒したらサラマンダーへダッシュ攻撃。その後は交互に攻撃だ。



図のように動いて、②のサラマンダーはダッシュ攻撃→2セットと入れて瞬殺しよう。

DECK＆ITEM準備

■ DECK

・ヴァンガードラッシュ	×24	・スーパーヒールスクロール	×3
・ルビーの原石	×2	・EN回復系	×5
・ソング オブ パワー	×1		

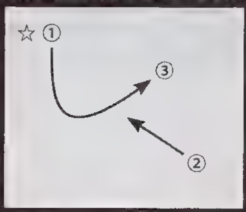
■ e-ITEM

・ナイトソード＋3	×2	・ルビー	×3
・ヴァルキリエ＋3	×1	・サファイア	×3
・ブリガンダイン＋3	×1	・サファイアの原石	×1
・スピードブーツ＋3	×1	・トパーズ	×1
・☆スピードリング	×1	・月の弓	×1

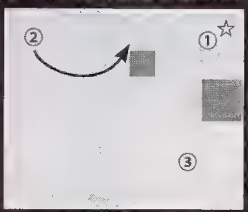
初期STRを65以上にすると、セット数が変わる敵が多くなる。慣れないうちは回復系カードを多めにしよう。武器はグレートソード＋3があるなら前半で使うといい。AGIは20以上あるとボスの攻撃が避けやすくなるため、トパーズを入れている。

<Gリザードマンパターン>

このマップでは、G リザードマン発狂時に確実にとどめを刺すのが重要。二つ目の部屋はダークマジシャン撃破後に奥のサラマンダーから攻撃するといい。視点を変えて、G リザードマンの動きに注目だ。



②のGリザードマンを図のような動きでやや下側へ誘導すると、個別撃破しやすい。



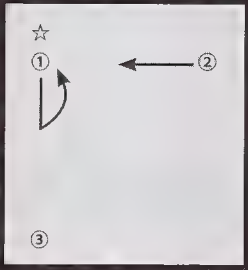
①のGリザードマンを空中コンボで瞬殺。一歩前に出て②のダッシュ斬りを誘おう。

FLOOR 2

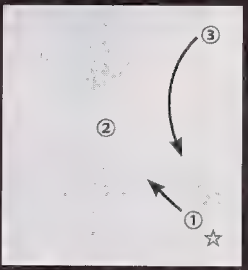
フロア2は最後のルームガーダーでソング オブ パワーを使う。部屋に入る前に唱えよう。

フロア 2 最初の部屋は、マジシャンを撃破後にオークチーフのタックルを誘ってかわし、背後から浮かせて空中コンボを狙う。

後は扉開閉後のデーモン＋マジシャンの動きに注意しよう。マジシャンは何度もワープされるとタイムロスにつながるため注意。最初に攻撃が当たらなかったときは、魔法を誘ってから反撃すること。最後のルームガーダーは右の図を参照して、手早くこなしていきたい。



フロストサラマンダーの背後から2セット。そして魔法を避けつつ少しだけ中央寄りに戻ると、タックルをかわせる。



左の図とやることは一緒。フロストサラマンダーの後はオークチーフへ空中コンボ。魔法はオークチーフを盾に。

QOD2事典 ヴァンガードラッシュ応用：オークチーフに空中コンボを当てている最中、オークチーフが頭の高さなら前方からの魔法はオークチーフへ当たる。敵が2体縦に密集しているとき、ヴァンガードラッシュの3発目or片手剣強攻撃は奥の敵へ当たる。ダウンしている敵へ攻撃することを考慮して、身長は低くするのが理想。ダッシュ攻撃を深めに当てると、2段までその場で追撃できる。



6.11、イタリアのリゾート地・リミニに日本のトップ2が乗り込んだ!

日本とイタリアの強豪が激突!! “WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA'06”突撃リポート!

先月号でリポートした「第五回WCCF CUP WINNER'S CUP」で優勝・準優勝を飾った2名が、イタリアのリミニで開催された「第一回インターナショナルカップ」に乗り込んだ。日本のトップ2は、サッカーの伝統国でどんな戦いを見せてくれたのか!? 現地突撃リポートをお届け!

WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2004-2005 Ver.1.2

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

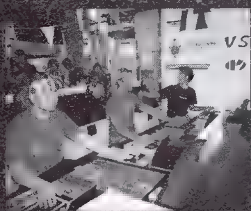
WCCF サポーターズハウス　今回のイタリア大会にはアルカディア編集部まこ～るのほか、週刊ファミ通やファミ通WAVE DVDのスタッフも同行！　国内ではおなじみのトレード会も行なわれた（118ページのはみ出しに関連プレゼントあり！）。開催地のリミニはイタリア半島の東岸、アドリア海を臨むリゾート地で、日本人はあまり訪れないという穴場。大会はWCCF設置店舗の一つ、PYRAMIDというお店で開催された。

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA'06　大会徹底リポート！

大混戦のグループリーグ！

「イタリア'06」では、イタリア予選を勝ち抜いた各地の強者14名と日本代表の2名が四つのグループに分かれ、各グループの上位2チームが準々決勝に進出する。レギュレーションはU-5だ。

　グループAでは2－1、3－1と点の取り合いを制したAF Cazzoがトップ通過。グループBではイタリアの2005年チャンピオン、TEOFAVA率いるSTOKE ON TRENT ACが2連敗という波乱。1勝しか挙げられず敗退してしまった。裏を返せば、プレイヤーレベルが非常に拮抗していることになる。イタリアのレベルの高さが垣間見られた、大混戦のグループリーグだった。



イタリアチャンピオン（写真奥）は2連敗でまさかのグループリーグ敗退！　グループBからはLongobarda A.C.（写真手前）とトラックが突破。

ジャポネーゼ二人の快進撃！

　国内準優勝のフィーバー@トラック（以下、トラック）は3－2、3－1、2－0と自慢の攻撃力を生かし、唯一の3連勝を飾って悠々とベスト8に駒を進める。

　対してグループC、日本一に輝いているバンビジャンキー verA（以下、バンビ）は最終節で何とか2位通過を決め、二人そろって準々決勝へ進出！



愛する1番サテライトで、見事3連勝を飾ったトラック。イタリアチャンピオンの居るグループBでも、余裕のベスト16進出を果たした。

GROUP A

チーム	P	W	D	L	±
AF Cazzo	7	2	1	0	+3
Folzano	5	1	2	0	+2
Italia	2	0	2	1	−1
AIR FORCE ONE	1	0	1	2	−4

GROUP B

チーム	P	W	D	L	±
フィーバー@トラック	9	3	0	0	+5
Longobarda A.C.	6	2	0	1	+1
STOKE ON TRENT AC	3	1	0	2	−1
I Love You 2	0	0	0	3	−5

GROUP C

チーム	P	W	D	L	±
I VIADOS DO BRASIL	7	2	1	0	+2
バンビジャンキーverA	5	1	2	0	+3
A.C.2	3	1	0	2	−2
I Foulieri Dell'Aria	3	1	0	2	−2

GROUP D

チーム	P	W	D	L	±
LOSGA U-5	7	2	1	0	+3
AC2	6	2	0	1	+7
MILAN U-5	3	1	0	2	−2
BAGHIN VULENT	1	0	1	2	−5

イタリアのWCCFプレイスタイルは？

　イタリア国内でWCCFが設置されているのは30店舗。ローマ、ミラノ、ナポリ、フィレンツェ、ブレッシア、ボローニャ、そして今回訪れたリミニなど、かなり多くの街で稼働している。

　店舗レベルでの大会はランキングバトル形式で、1年ほどにわたってしばしば開催されているようだ。今大会に参加しているSMOKE ON TRENT ACの監督TEOFAVAは、その2005年のチャンピオンである。

　ちなみに日本では嫌がられる傾向が強い2段シュートは、イタリアでは常とう手段として定着している模様。大会でも積極的に狙ってくるイタリア人プレイヤーが多かった。



こちらはイタリアチャンプのフォーメーション。プレイヤーによって差があるのはイタリアでも同じだ。



LongobardaA.C.はGKの周りにDFを集める独特な布陣だ。中盤を完全に省略し、攻撃にかける人数は5人。

イタリアンチャンプに聞く！

　イタリアでは一つの地域でのトーナメントに、いろいろな地域からプレイヤーが集まる。2005年のチャンピオンが僕さ。今年は毎日働いているし、勉強もあるから、あまりプレイできていないというのが現状だね。イタリア国内には6～7人の強いプレイヤーが居るので、決してチャンピオンになるのは楽じゃないよ。

　WCCFで好きなのはベストストライカーのロナウド。僕はインテリスタだからね。頑張れインテル！　それと毎回、BSのロナウドとLEのジダンは必ず入れている。フォーメーションは、状況によって変えているね。DF陣はバレージを軸に入れ替えている。

　好きな選手はロナウジーニョ！　12月に日本に遊びに行くので、楽しみにしているよ！



イタリアの2005年ランキングバトルでチャンピオンに輝いたTEOFAVA。さわやかに男前だ！

WCCF サポーターズハウス　イタリアのプレイヤーは二人一緒にプレイするスタイルも定着しているようだ。この大会でも、何組かがペアで出場している。また、イタリアでは『2002-2003』の追加カードが無かったため、一部のレジェンドやオールタイムレジェンド、MVPやTSが排出されていないのだが、かなりのプレイヤーがカードを持っていた（バレージ、マンチーニ、ヴィアッリなど）。コレクター魂はイタリアでも熱い！

ベスト8でとうとう……

グループリーグではぶっちぎりの強さを見せたトラックだが、準々決勝でFolzanoと1－1、PK戦の末に敗退。「PK戦では勝てないチームなんです」と、同点の時点で覚悟していたようだ。

一方のバンビは、LOSGA U-5に3－2という点の取り合いを制して勝ち進んだ。



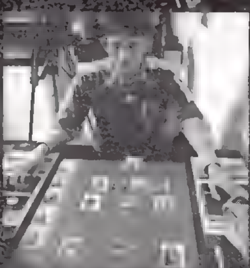
二人でプレイするのはイタリアではメジャーなスタイルとのこと。大会ルールでは「操作で[illegible]のは一人」なので、今回は着席のみ許可された。

バンビ強し!!

バンビはトラックを破ったFolzanoを下し、ファイナルではLongobarda A.C.との対戦となった。Longobardaは5－0－5とも5－2－3とも取れる攻守に極端な布陣。接戦かと思いきや、バンビがほぼ一方的に攻め続ける展開に！ 2－0で日本チャンプが勝利、イタリア'06で二冠を達成した。



苦しみながらも逃げ切りに成功し、準決勝を突破するバンビ。得点シーンでは思わずこのガッツポーズ!!



日本代表の二人は、全国大会出場時のチームでイタリア大会に臨んでいる。大一番を前に、バンビもやや緊張の面持ちで我がチームを見詰める。

ITALIA'06 ベスト8チームフォーメーション



バンビジャンキー verA

日本代表

①=[illegible]
②=トゥーレ
③=バレージ(ALE)
④=トゥドール(02-03)
⑤=マルディーニ(IT)
⑥=ガリ
⑦=ダヴィッツ(BE)
⑧=ダボ(02-03)
⑨=ヴェロン(LE)
⑩=ファン・ニステルローイ(WST)
⑪=デルヴェッキオ(02-03)

(SUB)
⑫=ザンキ(02-03)
⑬=ボウマ
⑭=ロサレス
⑮=フェネホール・[illegible]
⑯=サバ

全国大会優勝時のチームで臨んだバンビ。右サイドに張るヴェロン(LE)の[illegible]

イタリア大会では[illegible]デルヴェッキオに代わってサバが大活躍を見せ、見事優勝を果たした。



Longobarda A.C.

ATHOS D'ANGELO 監督

①=デ・サンクティス(02-03)
②=トゥーレ
③=バレージ(ALE)
④=マテラッツィ(01-02)
⑤=ペッロッタ(02-03)
⑥=ダボ(02-03)
⑦=ジダン(LE)
⑧=[illegible]
⑨=[illegible]
⑩=[illegible]
⑪=[illegible]

(SUB)
⑫=[illegible]
⑬=[illegible]
⑭=[illegible]
⑮=[illegible]
⑯=[illegible]

[illegible]とにかく中央を明け渡さない、という狙いの最終ラインだ。

中盤を一切省略して、強烈なアタッカー陣が一気にゴールを陥れるという極めて極端なフォーメーション。

決勝トーナメント

チーム	スコア
AF Cazzo	1
Longobarda A.C.	3
I VIADOS DO BRASIL	0
AC2	0
Folzano	1
フィーバー@トラック	1
バンビジャンキー verA	3
LOSGA U-5	2

準決勝：Longobarda A.C. 2 － 1 I VIADOS DO BRASIL ／ Folzano 1 － 2 バンビジャンキー verA

決勝：Longobarda A.C. 0 － 2 バンビジャンキー verA

WINNER
バンビジャンキー verA





AF Cazzo

RAFFAELE CARUSI 監督

①＝ブッフォン(WGK)
②＝トゥドール(02-03)
③＝レグロッターリエ(02-03)
④＝デサイー(LE)
⑤＝カラーゼ(02-03)
⑥＝ヤンクロフスキ(02-03)
⑦＝ペッロッタ(02-03)
⑧＝アッピアー(02-03)
⑨＝ジダン(LE)
⑩＝シェフチェンコ(BS)
⑪＝ロナウド(BS)

(SUB)
⑫＝マテラッツィ(01-02)
⑬＝ジャンニケッダ(01-02)
⑭＝スタンコヴィッチ(01-02)
⑮＝ディ・ナターレ(02-03)
⑯＝ミッコリ(02-03)



Folzano

LA FAMILIGHIA 監督

①＝デ・サンクティス(02-03)
②＝ベレッチ
③＝トゥーレ
④＝F·カンナバロ(IT)
⑤＝エインセ
⑥＝トゥドール(02-03)
⑦＝ペッロッタ(02-03)
⑧＝ジダン(LE)
⑨＝ロナウド(BS)
⑩＝シェフチェンコ(BS)
⑪＝ネドヴェド(MVP)

(SUB)
⑫＝レグロッターリエ(02-03)
⑬＝ビクトル
⑭＝アッピアー(02-03)
⑮＝デルヴェッキオ(02-03)
⑯＝A·スミス



I VIADOS DO BRASIL

MARA CANA 監督

①＝[illegible]ファレル(01-02)
②＝ベレッチ
③＝アレックス
④＝ピリカ(02-03)
⑤＝セザール(02-03)
⑥＝[illegible]アスンソン(01-02)
⑦＝リヴァウド(BS)
⑧＝カフー([illegible])
⑨＝ロナウド(BS)
⑩＝ロナウジーニョ(WMVP)
⑪＝エメルソン

(SUB)
⑫＝セルジーニョ(02-03)
⑬＝アドリアーノ(01-02)
⑭＝マツザレム(02-03)
⑮＝R·ジュニオール(01-02)
⑯＝アウダイール(01-02)



フィーバー@トラック

日本代表

①＝ブッフォン(IT)
②＝トゥーレ
③＝F·カンナヴァロ(IT)
④＝トラオーレ
⑤＝マルディーニ(IT)
⑥＝ボウマ
⑦＝トゥドール(02-03)
⑧＝カンピアッソ
⑨＝クライフェルト(LE)
⑩＝デルヴェッキオ(02-03)
⑪＝ファン・ニステルローイ(WST)

(SUB)
⑫＝アントニオーリ(01-02)
⑬＝ガルコ(01-02)
⑭＝パヴァン(01-02)
⑮＝ダボ(02-03)
⑯＝サハ



A.C. 2

FRA 監督

①＝ブッフォン(IT)
②＝ピリカ(02-03)
③＝テュラム(BE)
④＝F·カンナヴァロ(IT)
⑤＝マテラッツィ(01-02)
⑥＝トゥドール(02-03)
⑦＝アッピアー(02-03)
⑧＝[illegible](BE)
⑨＝シェフチェンコ(WMVP)
⑩＝アドリアーノ(01-02)
⑪＝デルヴェッキオ(02-03)

(SUB)
⑫＝レグロッターリエ(02-03)
⑬＝ヤンクロフスキ(02-03)
⑭＝アスタ(01-02)
⑯＝スタンコヴィッチ(01-02)
⑮＝A·スミス



LOSGA U-5

LOSGA-SUCA SAN 監督

①＝カリーニ(01-02)
②＝マルティネス(02-03)
③＝バレージ(ALE)
④＝マテラッツィ(01-02)
⑤＝ヴィヴァス(02-03)
⑥＝アッピアー(02-03)
⑦＝ダヴィッツ(BE)
⑧＝ジダン(LE)
⑨＝カシラギ(ALE)
⑩＝アドリアーノ(01-02)
⑪＝アンリ(LE)

(SUB)
⑫＝トゥドール(02-03)
⑬＝ヤンクロフスキ(02-03)
⑭＝オカン(01-02)
⑮＝スタンコヴィッチ(01-02)
⑯＝マルティンス(02-03)

日伊2冠達成！ バンビジャンキーverA 喜びの声

——今日の感想はいかがでした？

イタリアの人たちの盛り上がりにビックリしました(笑)。すごかったですね。

——イタリアのプレイヤーについては、どんな想像をしていましたか？

初心者も交ざっていたらどうしようかと心配していたんですが、イタリアでもプレイヤーのチームができていて、やり込んだ人ばかりでしたね。

——日本との違いはどのあたりに？

日本の場合は点の取りやすいフォーメーションが4－3－3だという定説があって実際によく使われていますが、こちらにはいろんなフォーメーションの人が居ますね。中盤がほとんど居ないチームがそこそこ多かったですけど、日本の同タイプのプレイヤーとはちょっと違っていました。

日本のように相性のいい選手でガッチリ固めたようなチームは居なくて、パラメーターを重視した選手起用をするプレイヤーが多いように感じました。

——イタリア大会用のチームを組む予定は無かったのでしょうか？

こちらで稼働しているバージョンが分からなかったので（イタリア大会ではVer.1.1を使用)、全国大会の時の攻め方では厳しいのかなと思ってたんですけどね。そのままいきました。今回はデルヴェッキオが機能しませんでしたね（笑)。その代わり、サハが活躍してくれました。ですから途中からスタメンを入れ替えています。

——一番きつかったのはどの試合ですか？

グループリーグの1試合目と3試合目ですね。動きが悪かったのでなるべく失点しないように、試合途中からディフェンシブな戦い方に切り替え、引き分けで終わっています。

——最後にイタリア遠征の感想を！

イタリア最高ですね！　いい思い出ができました!!

準優勝 Longobarda A.C. インタビュー

——日本のプレイヤーと対戦した感想は？

僕はカードコレクター的なチームを作っているんだけど、彼らは対戦に特化したチームを作っているからすごく強いね。

——イタリアではそれが主流？

主流というわけではないよ。イタリアでもだんだん強い選手、ロナウジーニョやジダン、シェフチェンコといった選手を置くように変化してきているね。

——チーム作りであなたのポリシーは？

まず「今日はどんな戦い方をするか」を決めてから選手を決めるから、好きな選手をあらかじめ決めることは無いね。できるだけ選手を先に決めないようにしている。

——あなたの得意な戦術は？

以前はすごく守備的にカテナチオをやっていたけど、1カ月前に目覚めて5－0－5みたいなフォーメーションにしたんだ。それで好調なので、今日もそれで臨んでみた。これは初期のイタリアのプレイヤーに多かったフォーメーションなんだけどね。

——イタリアでは「まずは守備ありき」という発想かな、という先入観があるんですが。

いいゲームを見たいから、守備ばかりというわけではないよ。でも大会のような結果重視の場面では、どうしても守備重視になっていくよね。

——国際大会にまた参加したいですか？

どこで開催されるかにもよるけど、楽しいからぜひ参加したい。日本人のチームは強過ぎる！　もっと研究して挑戦するよ！



日本代表に対して、スコア以上に実力差を感じたというLongobarda AC。

インタビュー協力：鈴木健一郎氏（「CALCIO 2002」副編集長）

WCCF 緊急告知!! あの3選手が日本でも手に入るチャンスがやって来る！　7月7日(金)より、リバプールのフェルナンド・モリエンテス、ジミー・トラオーレ、アーセナルのロビン・ファン・ペルシー(いずれも日本語版)カードが手に入る「エクストラGET！キャンペーン」が開催される。いずれも日本では未排出だった選手だ。詳細はセガのWCCF公式ホームページ(www.wccf.jp)を参照してほしい！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

闘劇が開催される前後には、格ゲー熱がいつも以上にヒートアップ！　今回は、関西での『GGXX SLASH』の大きな大会リポートと、『MBAC』の東西対抗戦をリポート！

SLASH楽しんでいますか？

Text：火丸

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー　：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：2005年9月末（稼働中）
■使用基板　：NAOMI GD-ROM

西の祭り、開幕！

闘劇'06が終わり、プレイヤーの盛り上がりが一段落してきた感がある今日このごろ、西の『GGXX』の総本山neo amusement space a-cho（京都）で6月10日〜11日の2日間にわたって「GGXX関西ランバト四周年＋100回記念祭」が開催された。

a-choで大きな大会が開催されるのは今に始まった話ではないが、今回はGGXXランバトの周年記念では初の2日開催で、大会の総入場者数はのべ800人に達するなど素晴らしい盛り上がりに。初日にはレディース大会、第100回ランバト、エキシビジョン同キャラ3on3が、2日目に記念3on3大会と開催プログラムも多岐にわたり、多数の遠征者も巻き込んで「祭」と呼ぶにふさわしい2日間となった。

第100回ランバトは参加人数過去最多の196人！身内戦や同キャラブロックやハメリーグなど名だたる「アチョランクオリティ」を発揮しつつ、予選を抜けた62人によるトーナメントで優勝が争われた。



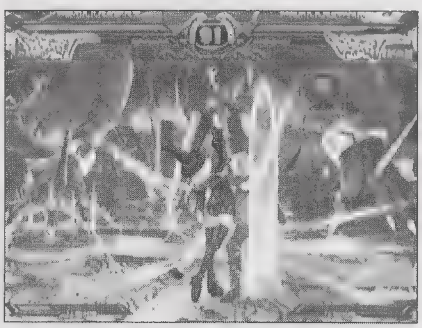
通路すら埋め尽くすギルティプレイヤーたち。100回記念にふさわしい人数、盛り上がりだ。

大会の結果は……？

この混戦を制したのは関東からの遠征組「殺意の波動」、「テクニシャン」こと「コイチ」（イノ）。自ら研究開発したコンボと崩しできっちり仕留める、まさに理想形のイノのプレイスタイルで勝利を量産。決勝の対「N男」（ヴェノム）戦でも、抗鬱音階で立ち回りのボールを消し、空中投げからチャンスをつかんで堅い「N男」のガードをこじ開けていた。また、惜しくも3位となった「タケシ」（エディ）も奮闘。絶滅危惧種とさえ言われるエディの崩し連係を見事に決め、ギャラリーから喝采を浴びていた。

次のプログラムの同キャラ3on3では開幕ロボカイがカイを撃破する波乱のスタート。ベスト4に残ったキャラもミリア、ジョニー、ディズィー、テスタメントと、『スラッシュ』のキャラランクからは考えられない構成となった。

ここで活躍したのは【893が望む永遠】。今作では評価の高くないディズィーだが、素早い地上投げ、高密度な連係とち密な崩し、状況限定の高火力のコンボなどのキャラの強さを前面に押し出すプレイと、チームリーダー「きゅうり全一」こと「カズキ」（ディズィー）の踏ん張りで決勝まで進んだ。対する【みりあ3人】も、関西の裏ボス的存在の「ヲシゲ」（ミリア）が要所で他キャラの強力プレイヤーを撃破。そして決勝では「魔術師」「レナ」（ミリア）が締め、2年連続でミリアが優勝を決めた。



初日はイノ、ディズィー、ミリア。二日目はファウスト、チップ、ブリジットなど職人の活躍が目立った。

そして2日目の記念3on3大会。参加総数は115チーム、345人となった。『スラッシュ』でよく言われる「勝ち切れないゲーム性」につまずく有力チームも居たものの、大きな波乱も無く決勝トーナメントに8チームが出そろった。

決勝トーナメントでは有力プレイヤーによる3タテ連発！　準決勝でも【炎のオイッスは大会用】の「ススム」（チップ）が3タテ、もう一方の【NON団】対【大阪Bの常時槍点in京都】では「N男」が2タテ、大将の「大阪B」が「N男」を倒すも「少年」に切り返され、ここで関東チームは撃沈となった。

決勝は【NON団】対【炎のオイッスは大会用】。先出しの「ルゥ」（ブリジット）に対して「ススム」が出るが、激戦の末ジャンプ防止の➡＋Pで「ルゥ」が先鋒戦を取る。中堅で出てきた「R.F」が的確なジャンプHSを何度も決めルゥを倒し、ここでシーソーゲームの様相か……、と思ったのもつかの間。対処しにくい中空ドリルとスキを刺す遠距離Sで「R.F」が「少年」（テスタメント）、「N男」を撃破！　またも3タテで優勝は【炎のオイッスは大会用】となった。

ここに来てキャラ差が小さくプレイヤー性能ですべてを覆せる『スラッシュ』の良さが発露してきた感がある。まだまだ煮詰まっていない『スラッシュ』、ぜひ今一度のやり込みを勧めたい。



優勝チームの面々。左から「ヲシゲ」、「ススム」、「R.F」。



準優勝チームの面々。左から「N男」、「ルゥ」、「少年」。

記念3on3大会　ベスト4　トーナメント表

チーム	メンバー		優勝	チーム	メンバー
炎のオイッスは大会用	ヲシゲ（ミリア） ススム（チップ） R.F（ファウスト）		優勝	NON団	N男（ヴェノム） ルゥ（ブリジット） 少年（テスタメント）
サニーパンチ天下一閃狼伝	サニーパンチ！（ポチョムキン） パワーエルボー！（スレイヤー） ライジングアッパー！（ソル）			大阪Bの常時槍点in京都	大阪B（ファウスト） BLEED（ジョニー） 012（ソル）

東西頂上決戦！

MELTY BLOOD
Act Cadenza

Text：もっぷ

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2005年3月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

秋葉原に集う猛者たち

闘劇決勝大会前日の5月4日、クラブ セガ 秋葉原（東京・秋葉原）において、東西における各キャラのトップクラスを20名集め、東西対抗戦が行なわれた。会場には試合を見ることが困難なほど人が集まり、異常な熱気に包まれながら勝ち抜き形式で大会が始まった。開始前の席決め、キャラの後決め選択権のじゃんけんでは関西側が勝利し、席決め権で２Ｐ側を選択（表裏二択などで１Ｐと２Ｐに差がある本作では席決めは重要な要素）。

関東側の先鋒の「白」や2番手「ねむとら」によって開幕から関東が有利に動き、「きむぅ」や「小路」などが流れを変えようとするも、「一人も倒せずに負けたのが3名のみ」と一人一殺を確実にこなした関東側が、４名を残しつつ勝利した。

MBAC東西対抗戦結果

西	勝敗	取得ラウンド数		勝敗	東
nekoo（吸血鬼シオン）	×	1	2	○	白（レン）
ゴーストQ（メカヒスイ）	×	0	2	○	白（レン）
SBT（暴走アルクェイド）	○	2	1	×	白（レン）
SBT（暴走アルクェイド）	×	0	2	○	ねむとら（メカヒスイ）
せこい（ネロ）	×	1	2	○	ねむとら（メカヒスイ）
らすき（七夜志貴）	○	2	0	×	ねむとら（メカヒスイ）
らすき（七夜志貴）	×	1	2	○	少年A（蒼崎青子）
きむぅ（ワラキアの夜）	○	2	0	×	少年A（蒼崎青子）
きむぅ（ワラキアの夜）	○	2	1	×	かんな（有間都古）
きむぅ（ワラキアの夜）	×	0	2	○	ジン（翡翠）
鴨音（シエル）	○	2	0	×	ジン（翡翠）
鴨音（シエル）	×	1	2	○	ディムロス（軋間紅摩）
シュウ（レン）	○	2	0	×	ディムロス（軋間紅摩）
シュウ（レン）	×	0	2	○	織（遠野志貴）
来来（青子）	×	0	2	○	織（遠野志貴）
プロト（翡翠）	×	0	2	○	織（遠野志貴）
まるす（アルクェイド）	×	0	2	○	織（遠野志貴）
kubo（シオン）	○	2	0	×	織（遠野志貴）
kubo（シオン）	×	0	2	○	RYU（ワラキアの夜）
てぃーる（遠野秋葉）	○	2	1	×	RYU（ワラキアの夜）
てぃーる（遠野秋葉）	×	0	2	○	ぶぶ（ネロ・カオス）
めっしい（翡翠＆琥珀）	×	0	2	○	ぶぶ（ネロ・カオス）
TN（琥珀）	○	2	0	×	ぶぶ（ネロ・カオス）
TN（琥珀）	×	0	2	○	TDN（七夜志貴）
小路（軋間紅摩）	○	2	0	×	TDN（七夜志貴）
小路（軋間紅摩）	○	2	0	×	たしろ（琥珀）
小路（軋間紅摩）	○	2	0	×	にが（シオン）
小路（軋間紅摩）	×	0	2	○	レイ（翡翠＆琥珀）
コウ（赤主秋葉）	○	2	1	×	レイ（翡翠＆琥珀）
コウ（赤主秋葉）	×	0	2	○	がる（吸血鬼シオン）
バンダナ（遠野志貴）	×	1	2	○	がる（吸血鬼シオン）
音夢にゃん（弓塚さつき）	○	2	0	×	がる（吸血鬼シオン）
音夢にゃん（弓塚さつき）	×	0	2	○	ゆきのせ（遠野秋葉）
どれみふぁでぐち（有間都古）	○	2	0	×	ゆきのせ（遠野秋葉）
どれみふぁでぐち（有間都古）	×	0	2	○	腐乱人形（弓塚さつき）

15：20で東側の勝利。
東側で未出場のプレイヤーは、SII（アルクェイド）、ILS（暴走アルクェイド）、はと（赤主秋葉）、すずめ（シエル）

東西戦名勝負①

関西の最強レン使い「シュウ」をはじめ４人をストレートで倒し勢いに乗っている、別次元でおなじみの遠野志貴使いの「織」。それを倒すべく立ち上がったのは「kubo」のシオン。

遠野志貴には永久が決めづらいこともあってシオンが不利と言われているが、永久ができない「kubo」には何ら問題は無かった。１本目から「織」の空中攻撃にうまくジャンプＣを合わせて「kubo」が先取、２本目は「kubo」がリバーサルＢエーテライト・エアで不利な状況を対処し、最後は表裏二択の裏落ち下段が「織」に刺さり「kubo」が勝利した。

東西戦名勝負②

関東10人目、関西16人目という厳しい状況で登場し、「ＴＤＮ」、「たしろ」、「にが」と連破してきた関西トッププレイヤーの軋間使い「小路」。それに相対するは関東最強ヒスコハ使いの「レイ」。

序盤から優勢に立ち回る「レイ」。対する「小路」はジャンプＢや空中投げなどで果敢に応戦するも、一度ダウンしてしまったときの崩し能力の差が出てしまい１本目は「レイ」が先取する。2本目もほぼ同じ流れで、得意の勝ちパターンの起き攻めに持ち込んだ「レイ」が危なげなく勝利し、悪い流れを断ち切った。

東西戦名勝負③

先の試合で「小路」をストレートで倒した「レイ」に対するは、「どれみふぁでぐち」と組んで闘劇に出た関西の強豪赤主秋葉使いの「コウ」。

１本目は開始直後からレイのターン。起き攻めの昇り中段や着地下段で「レイ」がパーフェクトで勝利。これは先の「小路」戦の二の舞になるのか思われたが、この追い詰められた状況から「コウ」が爆発する。空中戦で競り勝ってからの起き攻めでこちらも封殺。見切りづらい空中ダッシュ～空中バックダッシュＣのめくり中段、表中段を使い分けて１：１までもつれ込む。続く３本目も空中戦を制して「レイ」をダウンさせ起き攻めへ移行。高めにガードさせたジャンプＡからの空中ダッシュＣなどでガードを崩して一気に勝利。赤主秋葉の起き攻め能力の高さを見せ付けた試合だった。

東西戦名勝負④

「コウ」をストレートで撃破した関東最強吸血鬼シオン使いの「がる」。それに対して、関東側にシエルが残っているため温存状態だった東海の遠野志貴使い「バンダナ」が登場。

立ち回りではトップクラスの強さを誇る遠野志貴に対して吸血鬼シオンで挑む「がる」は、空中戦で真っ向から勝負しても厳しいため、る遠野志貴のジャンプ攻撃を空中ＥＸシールドで取り、空中投げやジャンプ攻撃をカウンターさせてうまく対処していく。その流れのまま「がる」が１本目を先取。これに対して「バンダナ」は空中シールドをうまくずらすなどで対応し、２本目を余裕を持って取り返す。

だが３本目は「バンダナ」が安易に振ったジャンプ攻撃を「がる」がシールドで取って流れをつかみ、「がる」が一気に勝利した。



「コウ」が「レイ」をダウンさせ、起き攻めでジャンプAから空中ダッシュＣでガードをこじ開けた。



「がる」が「バンダナ」のジャンプ攻撃を空中シールドでうまくいなす。不利な立ち回りを強引にシールドでひっくり返した。

東西戦主催者総評

正直なところかなり突発的な企画でした（笑）。しかしフタを開けてみれば予想以上に盛り上がり、無事に終わらせることができました。これからも何らかの形で『MBAC』に貢献していきたいと思います。東西対抗戦に協力して頂いたクラブ セガ 秋葉原様、そして皆さん、本当にありがとうございました！（東軍代表：ディムロス）

今回、西側は東海と四国の戦力を借りて関東に挑んだのですが、力及ばずの結果になりました。自分含め、ほとんどの人が悔しい思いをしたので、次の機会があれば絶対にリベンジするつもりです。最後に、この20on20にかかわってくれたみなさんにお礼を言いたいと思います。みんなありがとう！（西軍代表：小路）

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

細かなテクニックでさらに勝率アップ!!

闘劇終了後も戦術は日々進化し、壁コンボや受け身確定はまだ伸びている。状況に応じて的確なコンボを選択できるよう、まずは手札を増やすのだ!

鉄拳5 DARK RESURRECTION
メーカー：バンダイナムコゲームス
操作方法：8方向レバー＋4ボタン
発売日：2005年12月13日(稼働中)
使用基板：SYSTEM256

デスコン決めて起き攻めしましょ♪



LILI リリ

今回は各種浮かせ技からの最大ダメージコンボと、そこからの起き攻めを紹介。また、意外に強い壁昇り反転攻撃にも注目していこう。

対戦攻略　Text:ハメコ。

更新されたコンボ

①	or or ⇒デフュージョンハンド( )⇒デフュージョンハンド( )⇒ ⇒ペンデュラムスプレッド( )
②	ライジングタクト(立ち途中に)⇒ ⇒デフュージョンハンド( )⇒ ⇒ペンデュラムスプレッド( )
③	マッターホルンキャノン( )⇒ラウンドカッター( )⇒デフュージョンハンド( )⇒ ⇒ヘンデュラムスフレッド( )

左記コンボ後の攻め

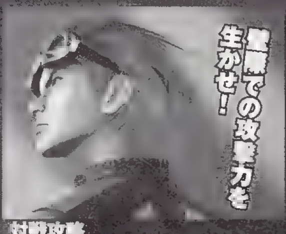
ダメージを重視すると、コンボの締めはペンデュラムスプレッドとなる(各種浮かせ技からのデスコンは左記参照)。この後はすぐに走って追いかけること。相手が後転受け身、もしくは後転した際は無敵タックルが確定。横転受け身に対しては走り中のスライディング、 、ロングレンジスローで選択を仕掛け、相手がダウンを選択するなら起き上がりキックの間合いの手前で止まって様子を見てから、 を中心に攻めるといい。

壁昇り反転攻撃

リリの壁昇り反転攻撃(壁付近で)は、リーやレイと同じく技後に背を向けるタイプ。ガード時は五分なので、発生が10フレームと早いテンペスト(背向け中)への連係が有効となるぞ。



ヒット時は、背向け中 で追撃できる。



壁際での攻撃力を生かせ!

対戦攻略

FENG WEI 花郎(ファラン)

壁際での状況によってコンボを使い分け、取りこぼしが無いようにしよう。

Text:ミスター

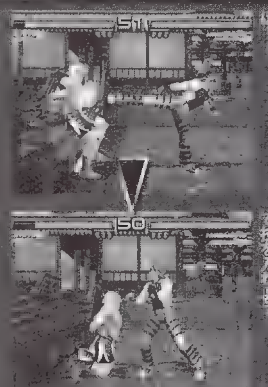
壁際でのフラミンゴライトサイドキックからのオススメコンボ

壁やられ・強を誘発するフラミンゴライトサイドキック(右足上げ中に)。この技は相手にヒットした状況によって、その後の壁コンボを変える必要がある。

フラミンゴライトサイドキックがノーマルヒットし壁やられ・強を誘発した場合は、一瞬待ってからライトリバースキックコンボ2発止め〜ライトフラミンゴ(右構え中に)〜ライトリバースキックコンボ(右足上げ中に)を決めるのがオススメ。カウンターヒット時に相手がよろけを回復しなかった場合は、前ダッシュから直接ライトリバースキックコンボ(右構え中に)を入れよう。

側面壁やられ・強を誘発した場合は、一瞬待ってライトリバースキックコンボ2発止め〜ライトフラミンゴ〜ファイアストームライト(右足上げ中に)が安定だ。

これらのコンボは、初段が右構え中に と共通となるため、相手のやられ状態を見てからでもコンボを変更しやすいぞ。



一瞬待って、このタイミングで技を入れよう。

壁際での受け身攻め

壁コンボで右踵落とし( )⇒鬼下駄(相手ダウン中に)か瓦割り〜しゃがみ帰着( )⇒伏龍脚(しゃがみ中)を決める機会は多々あるが、追い打ち部分が空中ヒットした際は受け身攻めのチャンス。相手の左受け身を読んだら、左横移動から という入力による観音砕きが確定。場合によっては背面ヒットとなり、剛掌波( )まで決まるのだ。右受け身には、右横移動からの裏旋空刃脚( )がガード不能となる。

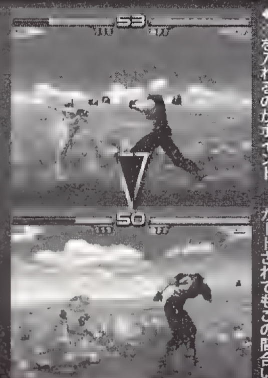


相手が鬼下駄を受け身を取るなら左横移動〜観音砕きが確定。試合が決まる破壊力だ。

壁が無い場合のコンボ

やシルバーニー( )から(左横移動して) 〜トリプルファングキャンセル〜ミストステップ( )〜ワンツーパンチ〜ミストステップ( )〜コンビネーションドライ( )を決めると間合いが離れるため、その後に で立ち状態にしてからのパンプキック( )がガードされても反撃を受けにくくなる。

その場起きからのしゃがみガードor後転で対応する相手には、インパルスショット( )を狙おう。

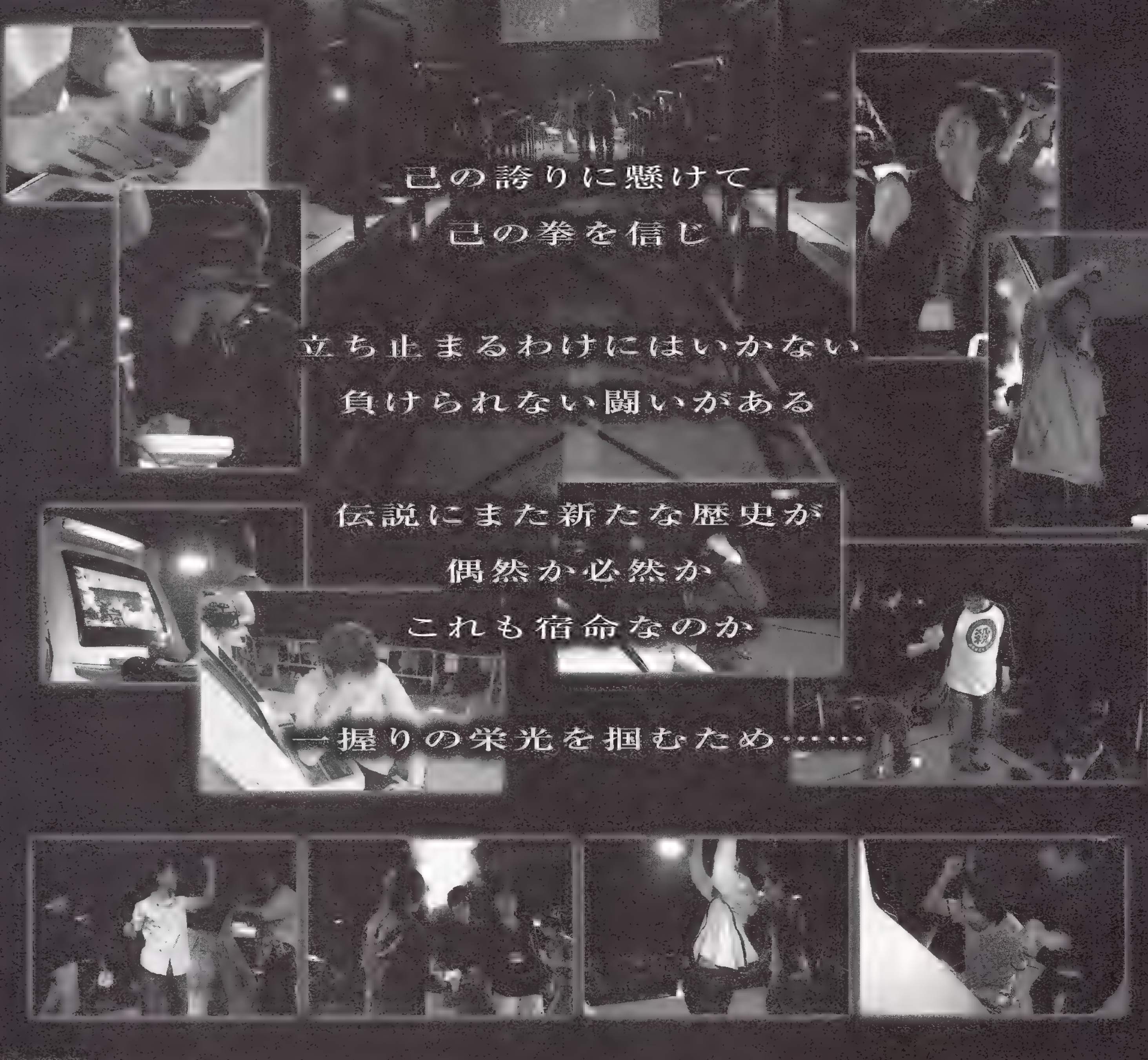


浮かせた後に左横移動して を入れるのがポイント。起き攻めのパンプキックがガードされてもこの間合い。

TEKKEN事典DR　…と、相手が再度壁にヒットすることもある。その場… …を狙おう。相手が受け身〜横移動とした際左横…

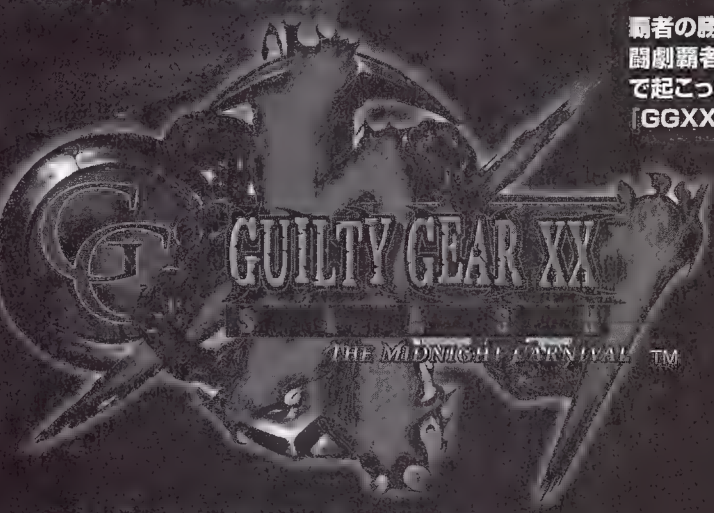
闘劇魂

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る



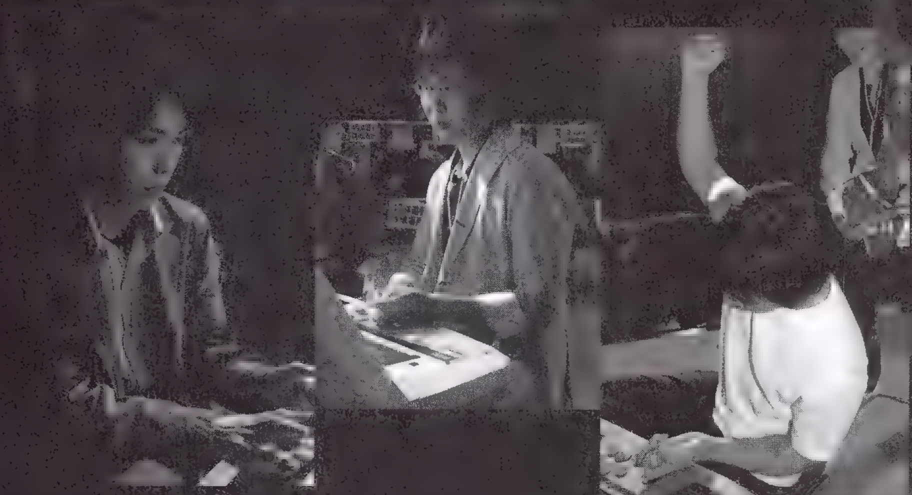
勝利へのキセキ

霸者の勝利は偶然ではなく必然だった。闘劇覇者が辿った軌跡。そして、そこで起こった奇跡を追っていこう。今回は『GGXXSLASH』だ!!



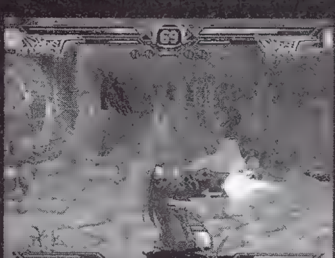
ゆきのせです

KA2(紗夢)、ゆきのせ(テスタメント)、GNT(ミリア)



覇業への片鱗は予選から見えていた!? 「ゆきのせ」の異常なまでの勝負強さと、驚異的な「KA2」の爆発力で一気に予選通過!!

店舗予選〜エリア予選



エリア決勝での大将戦。この日初登場の「ゆきのせ」がキッチリと締めて、最速で切符をゲット!!

闘劇で最も予選通過が難しいといわれる『ギルティギア ゼクス』シリーズ。数少ない東京エリアでの予選、わずか三つしかない狭き門を【ゆきのせです】が最速で駆け抜けた。この快進撃は決勝大会への予兆だったのだろう。

TRF＠メイドゲーセンでの店舗予選は、「ゆきのせ」の一人舞台となる。三つ巴となった決勝リーグで「kaqn」、「いさ」、「コイチ」、そして「ネモ」、「FAB」、「012」を一気に6タテ。あっさりとエリア決勝進出を決める。続くクラブ セガ 秋葉原でのエリア決勝、ホームで生き生きと動く「KA2」が快調に連勝を重ね、あと1勝で決勝大会進出が決まる場面。関東屈指のブリジット使い「ユメ」が「KA2」を止めて「ゆきのせ」との大将戦へ持ち込むが……、すべてが読めていたしゃがみHSに屈し、【ゆきのせです】が決勝大会進出を決めた。

ギルティギア イグゼクス スラッシュとは?

2000年、神風のごとくアーケードに登場し、ハードの性能をフルに引き出して描かれた美麗なグラフィックに、スピード感溢れるゲーム性、多彩なシステムを積み込んで、一気に2D格闘ゲームの代名詞となった『ギルティギア ゼクス』シリーズ。

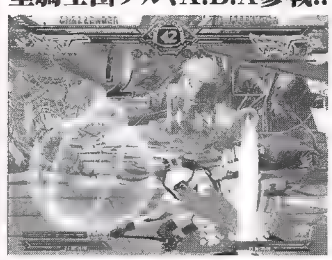
絶妙なバランスで多くのプレイヤーを虜にさせたロングヒット作『#RELOAD』の続編である『SLASH』は、新キャラクターの聖騎士団ソル、A.B.Aの追加や、ゲームバランスの見直しも図られ、キャラクター間のパワーバランスに差が少なくなった。さらにテンションゲージがたまりやすくなったなど、より攻撃偏重のゲーム性となった。

新たなGGXXの登場!



2005年9月、待望の新作『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』が登場。『#RELOAD』より攻めることが強くなった。

聖騎士団ソル、A.B.A参戦!!



待望の新キャラクターは在りし日のソル、聖騎士団ソル。そして、家庭用からの参戦となったA.B.A。アクションチャージや、諸刃モードなど非常にクセの強い仕上がりとなっている。

ギルティギアイグゼクススラッシュ情勢
(2006年5月時)

キャラクター間の差は『♯RELOAD』より縮まったものの、格差というものは存在する。本作で上位に君臨するのは、ソルとカイ。強さだけでなく使いやすさも兼ね備えており、闘劇で猛威を振るうと予想されていた。また、梅喧、ポチョムキンなどの高い爆発力を持った上位キャラクターにも注目が集まった。

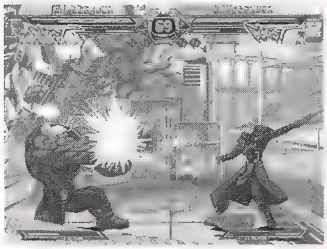
一方プレイヤーでは、一時はカイにキャラ替えしたものの、エディへ使用キャラを戻した暴君「小川」。シングル戦を優勝した関西のスーパーチップ「ススム」、生粋のカイ使い「ぶっぱぎゅう」、「ネモ」、「FAB」、「012」が手を組んだ【裏切り者】などが有力視されていた。

ダントツの安定度、ソルとカイ



人気キャラクターであるソルとカイは、『SLASH』でランクアップ。Sスタンエッジとヴォルカニックヴァイパーが強力だ。

爆発力のあるキャラが上位に



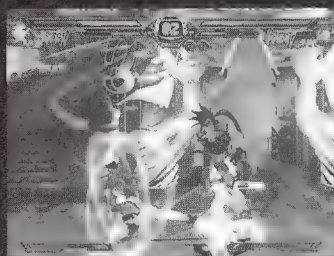
一発が痛いポチョムキンや、連続技の威力が高い梅喧なども高ランクに位置する。またツボにはまったときのテスタメントやジョニー、闇慈なども侮れない。

決勝トーナメント

壇上へ上がるために必要な三つの勝ち星。【ゆきのせです】は、関東のチームと連続で対決することとなった。

1回戦 vs.全米3位！魔法使いイエティ

ゆきのせです		全米3位!魔法使いイエティ
KA2（紗夢）	○－×	MIU（ソル）
	○－×	TOMO（ファウスト）
	○－×	ラーク（梅喧）



その日の勢いを作る大事な初戦は「KA2」がきれいに3タテで締める。

初戦は【全米3位魔法使いイエティ】。先鋒戦はエキサイトファイター「MIU」対「KA2」で始まった。勢い良く「MIU」が飛び出して序盤から攻め込もうとするが、割り込みの剱楼閣や低空バックダッシュからの逆鱗などに引っ掛かり「KA2」があっさりと先取。流れをつかみたい「MIU」が得意のヴォルカニックヴァイパーで応戦するも、跳迅でうまくかわされて「KA2」が先制する。

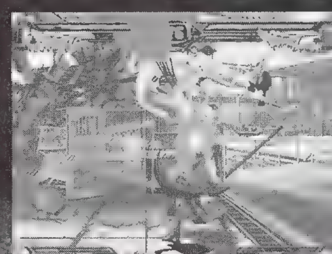
続く「TOMO」戦では不用意にキャンセルから出されたレレレの突きに狙い澄ました➡＋Pを合わせてカウンターを取り、千里沁鐘へつなげて「KA2」が大幅に体力をリード。そのまま試合を優勢に進め、最後は遠距離立ちSを➡＋HSでつぶしてK.O.。大将の「ラーク」に対しても、裂羅を回り込みで避けての地上投げなどでペースをつかませず、要所の懴崩壌での割り込みで一気に3タテ。初戦を幸先のいい3タテで2回戦へとコマを進めた。

2回戦 vs.さとQり300円

ゆきのせです		さとQり300円
GNT（ミリア）	×－○	おぐま（紗夢）
KA2（紗夢）	○－×	
	○－×	カズキ（ディズィー）
	×－○	黄ふぁ（ファウスト）
ゆきのせ（テスタメント）	○－×	

2回戦は当日予選のチームを下してきた【さとQり300円】と対決。先鋒戦の「GNT」対「おぐま」は3ラウンド目までもつれるが、「おぐま」が逆鱗、地上投げを連続で決めて勝利し、紗夢の同キャラ戦へ。一進一退で続くハイスピードの攻防を制したのは、強化龍刃をうまくカウンターで当てた「KA2」。「KA2」はその勢いのまま中堅「カズキ」も撃破。このまま一気に3タテかと思われた流れだったが、「黄ふぁ」が待ったを掛ける。

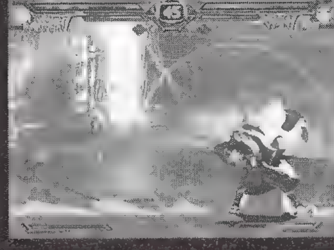
「KA2」の足払いにジャンプ中⬇＋Kを合わせて、ダッシュ立ちPをつなぐ技ありコンボで「KA2」に土を付ける。これで追い詰められた【ゆきのせです。】だったが、大将では負け無しの「ゆきのせ」が「KA2」の穴を埋める。レレレの突きに空中ダッシュDを当ててリードを奪うと、「黄ふぁ」の着地際に置いたしゃがみHSカウンターヒットでK.O.。「ゆきのせ」がチームの危機を救った。



「黄ふぁ」にチームが追い詰められるものの、「ゆきのせ」が大将戦を制する。

3回戦 vs.シャロン様とお呼び！

ゆきのせです		シャロン様とお呼び!
ゆきのせ（テスタメント）	×－○	サトシ（ポチョムキン）
GNT（ミリア）	×－○	
KA2（紗夢）	○－×	
	○－×	まちゃぼー（カイ）
	○－×	緒龍（梅喧）



畳替し、➡＋Pを戒斧でさばいて「緒龍」を下し、「KA2」が逆3タテ。

壇上へ上がるための権利をかけた3回戦は、闘劇2004覇者「緒龍」擁する強豪チーム【シャロン様とお呼び！】。闘劇2004を制したチームメイト同士である「ゆきのせ」対「緒龍」の対決が見られるかと思いきや、先鋒の「サトシ」が「ゆきのせ」、「GNT」を2タテ。最強クラスのカイ使い「まちゃぼー」、そして「緒龍」までをも残している【シャロン様とお呼び！】に対して「KA2」が一人で立ち向かうことになってしまう。

だがここから闘劇'06は、「KA2」の一人舞台となる。「サトシ」の対空の空振りを誘ってジャンプDをたたき込み、まずは一人。続く「まちゃぼー」には空中バックダッシュで誘い込んだところを逆鱗で迎撃して、大将戦へ持ち込む。技の重ねミスから1ラウンド先取されるが、2ラウンド目以降は地上投げを積極的に狙うスタイルで「緒龍」を圧倒し、逆3タテを決める。

壇上には関東が３チーム、そして九州１チームが勝ち上がる。
試合の方はだれもが予想しなかった劇的な展開となる。

ステージ上へ勝ち残った者

準決勝 vs. どう見ても中年です。

ゆきのせです		どう見ても中年です。
KA2（紗夢）	○－×	少年（テスタメント）
	○－×	ルゥ（ブリジット）
	○－×	愛樹（カイ）

壇上での準決勝は、四国のファンタジスタ二人にぶっぱぎゅうこと「愛樹」を加えた強豪チーム【どう見ても中年です。】と対決。「KA2」「少年」戦では、リバーサルのナイトメアサーキュラーをカウンターヒットさせて「少年」が先取すれば、龍刃のぶっ放しとダストで強引に「KA2」がラウンドをもぎ取って一進一退。最終ラウンドは、「少年」が空中ゼイネストで逃げるところを立ちP、ジャンプSでうまく迎撃した「KA2」が勝利する。

続く「ルゥ」との試合も激しい試合となる。互いの持ち味を出して迎えた3ラウンド終盤、スターシップヒット後にキックスタートマイハートで追い掛けてきた「ルゥ」を、空中バックダッシュ～逆鱗で「KA2」が迎撃。慌てて「ルゥ」がサイクバーストを使うが、「KA2」はわずかに判定の外。最後の砦となった「愛樹」は必殺技コマンドの暴発に泣き、「KA2」がストレートで勝利した。



「少年」「ルゥ」戦ともにギリギリの試合だったが、「KA2」が上回った。

決勝 vs. テロだー!!

ゆきのせです		テロだー!!
KA2（紗夢）	○－×	ドミー（闇慈）
	○－×	シュウト（アクセル）
	○－×	BLEED（ジョニー）



「KA2」は「ドミー」戦で追い詰められるが、瀕死の状態から徐々に巻き返し、特殊劍楼閣からの逆鱗で大逆転勝利。

決勝では、チーム名通り爆発力を重視したチーム【テロだー!!】と相対する。ここまで6連勝と波に乗っている「KA2」に対し「ドミー」が挑む。「KA2」の特殊逆鱗入力を見逃さずに反撃し、敬意キャンセルしゃがみSなどで一気にラウンドを先取する。続くラウンドも「ドミー」の対空が冴え、「KA2」の体力は残りわずか。さらに「ドミー」に『確定バースト』を使われ、会場内はドミームード一色になる。この局面を「KA2」はダウン追い打ちジャンプキャンセル→特殊劍楼閣→逆鱗での一瞬の逆転劇で払拭すると、これまでの勢いを取り戻して「ドミー」を下す。

「KA2」を止めんばかりと続いて「シュウト」が挑む。丁寧なけん制と、蜂巣箱を多用するスタイルを使い分けて「KA2」を追い込むが、最終局面で蜂巣箱を完全に読まれてしまい、スキを投げられて競り負けてしまう。大将の「BLEED」も「KA2」の勢いに飲み込まれて後手に回ってしまい敗北。「KA2」が14勝1敗という驚異的な戦績をたたき出し、【ゆきのせです。】が優勝を決めた。

GGXX SLASH総評

KA2が示したやり込みの重要性

優勝後のインタビューで「キツイ試合はほとんど無かった」と語っていた「KA2」。【ゆきのせです。】優勝への原動力となった彼と、ほかのプレイヤーとの差はどこにあったのだろうか。『#RELOAD』から『SLASH』になり、今までのセオリーから若干ズレた駆け引きと読み合いが合わず、真剣にやり込めなかったプレイヤーは少なくなかった。そんな状況の中、対戦相手に困らない秋葉原という地で、最低でも週に5日は対戦していた「KA2」。キャラの能力や当日の勝負運、大会での経験などさまざまな要素が勝利には必要となるが、決定的な差になったのはやり込み量だったのだろう。



ギルティギア イグゼクス スラッシュ 優勝チーム輩出店舗紹介

TRF＠メイドゲーセン

住所：東京都中野区5-52-15
　　　中野ブロードウェイ4F_412-2
Tel：03-3389-7166
営業時間：12:00～23:00（月～木）、
　　　　　12:00～24:00（金～日）
HPアドレス：http://www.trftrf.com/

スタッフコメント

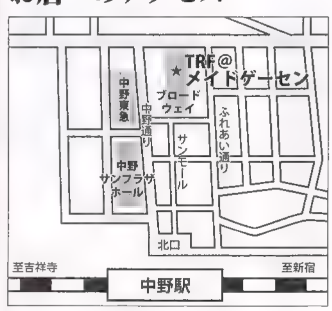
当店ではMBACを中心に、北斗の拳、SF III 3rd、GGXX SLASHなどの大会をほぼ毎日日替わりで運営しております。初心者大会なども開催しており、格闘ゲームをこれから始めたいとお考えのお客さまも大歓迎です。

また、お客さまの要望も可能な限り実現いたしますので大会のご要望、オフ会、対戦会などにもファジーに対応致します。お気軽にスタッフに声を掛けてください!!



ブロードウェイの4階にあるTRF＠メイドゲーセンは、格闘ゲームがアツイ!!　メジャーなタイトルはもちろん、今は見掛けないゲームの大会でも要望があれば開いてくれることも。要相談!!

お店へのアクセス





©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmania IIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

アツイ夏もすぐそくまでやってきているけど、BEMANIシリーズのアツイ夏もすぐそこまできているぞ。今回はPS2で発売されるギタドラ最新作の第一報をお届けだ。また、特別企画としてIIDXのデザイナー陣による座談会を開催。どのページも読み応え抜群だぞ！

PlayStation 2でギタドラの新作が発売!!

家庭用『GDV』が発売されてまだ間もないが、何と早くも家庭用ギタドラの新作が登場するぞ！　家庭用オリジナル作品として発売される今回のギタドラは、『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』というタイトルで発売される。

気になる内容はというと、300曲を超える家庭用未発売曲の中から、ユーザーの人気投票とサウンドスタッフの選曲により決定した楽曲が収録されている。家庭用ギタドラシリーズの選りすぐりベストとなっており、もちろんギタドラの両作品が一つにパッケージングされているのでセッションプレイも問題無くプレイできるぞ。

さらに初回生産版には、今後稼働を予定しているアーケード版『GuitarFreaksV3』、『DrumManiaV3』でも使用可能な特別仕様のe-AMUSEMENT PASSが同梱されているのだ。今までに無いオリジナルの絵柄なので、ギタドラファンはぜひ手に入れておきたいアイテムだ。『GDV3』が稼働したら、ぜひこのe-AMUSEMENT PASSを持ってゲーセンに行こう！



その名はマスターピースシルバー!!

今回発売が決定した『MASTERPIECE SILVER』は、“MASTERPIECEシリーズの第1弾”として発表されたもので、この発売を期に今後“第2弾”、“第3弾”と続編が発売されていくことは想像に難くない。しかも選曲はユーザーのアンケートを元にしているとのことなので、ギタドラシリーズを愛するユーザーとスタッフが作る「ギタドラベスト盤」ということになる。気になる収録曲を含めた続報は次号公開予定なので、楽しみにしてほしい。



初回生産特典として、『GuitarFreaksV3』&『DrumManiaV3』対応e-AMUSEMENT PASSを同梱！

通常購入した場合のe-AMUSEMENT PASSとはカードデザインが違い、ギタドラ仕様になっているぞ。

詳しいゲーム内容と収録曲に関しては次号で公開予定だ！

『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE　SILVER』

対応機種	：PlayStation 2
発売日	：2006年8月31日発売予定
価格	：7,329円（税込）
対応周辺機器	：ギターフリークス専用コントローラ、ドラムマニア専用コントローラ、ヤマハ サイレントセッションドラム DTXPLORER、DTXPRESS IIIセット

ギタドラV3も登場間近！ ロケテインプレッション

去る6月9日～18日にかけて、関東と関西で同時に『GuitarFreaksV3』、『DrumManiaV3』のロケテストが開催され、新作に期待を寄せる多くのプレイヤーがロケテストに足を運んでいたぞ。

本作での大きな変更点としては、まずe-AMUSEMENT PASSに対応したことだろう。また選曲画面では、曲の特徴を六つの項目に分け、レーダーチャートにして表示していた。ほかには、『GDV2』までの楽曲の大部分において難度変更が行なわれているようで、難度に関するロケテストノートも設置されていた。

気になる楽曲だが、目に付いた曲としてはEXTRA楽曲の「Ring」（Kozo Nakamura）や「El Dorado」（TAG）が多くプレイされており、稼働後も人気曲となりそうだ。

さて、今回のロケテストでは本作からの新モードである「BATTLEモード」もお披露目されていた。これはポップンシリーズの「NET対戦モード」を二人でプレイするような印象を受けた。まだまだ内容は不明な点が多いが、本誌でももちろん情報が入り次第お伝えしていくので、『MASTERPIECE SILVER』共々期待して待っていよう。

新レーベルbeatnation Records誕生＆サントラ発売決定記念 特別企画!!

ⅡDXデザイナーチーム座談会スペシャル

今回はⅡDXデザイナーチーム総登場の超豪華座談会の模様をお伝えするぞ。F-FLYさんが似顔絵のカットをデザインし、それを元に座談会の1コマをMAYAさんに描いていただきました。じっくりご覧ください。

Illustration by MAYA



座談会中の1コマ

「DistorteD」総まとめ

HES う〜ん、何から話したらいいのか……。えっと……MAYAへ。

MAYA 何でですか（笑）。

GOLI まあ、まずはHESに『DistorteD』を語っていただくのがいいですよね。

HES では『DistorteD』のイメージということで。まあ僕は硬派・ノイズ・ゆがみといった具合に、ストレートにイメージしました。

GOLI おぉ、真面目だ〜。

HES いやいや（笑）。でも担当がインターフェースなんで、あんまり遊ぶことができないんですよ。

VJ GYO でもフレームとかで遊んだりしてましたよね？

HES ああ、それはそうですね。まあそれ以外は結構重要な部分でもあるので、ガチガチとやったかなぁと思います。でも今作ではオープニングの曲が僕としては印象が強くて、最初の「ぎゅい〜ん」っていう音から始まる曲なんですけど、その曲に合わせて15秒くらいのムービーを作りました。結構それに集約されているのかなと。

VJ GYO オープニングでいわゆるムービーが登場したのは結構久し振りですよね？

HES そうですね。

VJ GYO 今までモーショングラフィックでの演出はあったと思うんですけど、ムービーとしてパッケージングされたものが流れるっていうのは、『4th style』くらいまでさかのぼるのかな？

GOLI 『4th style』はあったよね。

VJ GYO それ以降はわりと簡略化されたものになっていったんだよね。

GOLI やっぱりあった方がいいですね。

HES でもその画面が出ないくらいプレイしてくれた方がうれしいかなぁってことでまとめます（笑）。

GOLI そういう隠れたところにも力を入れているっていうのを感じてもらえたらいいですね。じゃあ、VJ GYO。

VJ GYO えっと、今回僕は直接の制作作業は控えめにして、外部のクリエイターさんとの架け橋になるようなポジションでしたね。管理や事務面だけでなく、実際にアーティストが出演しているムービーでは撮影協力をさせていただいたり。そんな訳でムービーは「Sun Field」1本だけで、あとはアニメを4、5本くらい。

GOLI だから今回はVJじゃないんだよね。

VJ GYO そうそう今回はVJじゃなくてレイヤーアニメーターということで、LA GYO。

GOLI でもヴィジュアルジョーカー（Visual Joker＝VJ）とかいって、どうしてもVJって付けたいみたいだったよ？

VJ GYO 最高にして最低、万能にして無能なのがジョーカー。今回はハズレの意味の……

GOLI ジョーカーでしたと。

VJ GYO ジョーカーでした（笑）。

GOLI でもいろいろな人たちを取りまとめてくれたし、カラー的には『DistorteD』のタイトル通りに仕上がったんじゃないかなと思いますよ。その対応って結構大変じゃないですか。

VJ GYO 今回は12、3本くらい外部のクリエイターさんに参加してもらったりして。

GOLI そうですね。VJ GYOとか僕とかは撮影でちょっと外に出て、そのお手伝いをやったりとかしますからね。外に出ていて時間を取られちゃったりした部分もありましたね。

VJ GYO まあ縁の下の力持ちみたいな役割を今回はさせていただいたかなと。いつもお釈迦様の手のひらの上の孫悟空みたいに好き勝手し放題なんで。わりとお客さんに怒られるような映像を作ることが多いというか……。

GOLI あ、そこは――しっかりと載せるから（笑）。

VJ GYO うわ（笑）。でもまあそれはそれで求められてもいるわけで……。

GOLI はい、僕とVJ GYOの話が長くなってきたから終了（笑）。次はF-FLY。

F-FLY へ？

GOLI 「へ？」って（笑）。『DistorteD』について。

F-FLY イメージはやっぱりゆがみとかひずみとか――。曲は今回4曲しかやってないです。

GOLI そこで止められても（笑）。F-FLYはアートというかデザイン重視のものををいろいろやってますよね。

VJ GYO ⅡDXシリーズに硬派なイメージを抱いている方からの支持が高いですよね。

GOLI 5鍵時代のbeatmaniaシリーズから活躍していますし、手がけた作品も多いですよね。

F-FLY そんな大したもんじゃないです（笑）。

GOLI 僕は今回のだと「Enjoy your life」が好き。あれかっこいいよね。

VJ GYO うん。

F-FLY でも、自分で手掛けた曲はみんな印象深いですね。今回は体調不良でちょっとお休みしていたところもあったのであんまり関わることができなかったんですけれど、手掛けられた楽曲はどれも思い出深いですね。

GOLI F-FLYテイストはⅡDXにとって一つのカラーだから今後もどんどん打ち出してほしいなと思ったりしますね。といったところでMAYA。

MAYA え、私ですか？　今回は9本と結構あって、映像を中心にやりました。思い入れという点では「Zenius -I- vanisher」は言わずもがななんですが、四天王を含めた隠し曲の5曲に結構思い入れがあります。アニメの下に敷いている汎用を作らせてもらったんですけど、5曲全部のイメージに合えばいいなぁと思いつつ作りました。明確なテーマの元での5曲分のムービーの制作だったので、感覚的に面白かったですね。

GOLI たしかに今回の四天王……「CARDINAL GATE」の制作では中心としてやってたよね。これからもキャッチーというか、毎回何か楽しいことをしてくれるんじゃないかなと思いますよ。

MAYA 楽しいことって何ですか？

GOLI さあ？（笑）　そういえば、四天王の曲タイトルが出てくる画面の手書き文字もMAYAだよね。

MAYA あー！　そうでした、思い出しました。

GOLI 習字やってたっていうから書いていただいたわけですか。

VJ GYO 手書き文字はいろんなところにあるよね。

GOLI 出し過ぎてもインパクト薄くなるけど、特殊な演出とかで出ると印象深いよね。

MAYA 墨にまみれながら書きなぐりました（笑）。

GOLI　……で、僕はお題に関する話まだしてないや。
VJ GYO　あ、どうぞ（笑）。
GOLI　とりあえず仕事ばかりだったので、結婚相手募集中です。以上。
全員　（爆笑）
MAYA　でた〜（笑）。
VJ GYO　ここは大きく載せてもらわないと（笑）。
GOLI　それはさておき、やっぱり今作も楽しかったですね。四天王もMAYAたちのおかげでいいものができたし。ああいう仕掛けをこれからもやっていきたいですね。でもその場合またHESの作業が大変になるわけですが（笑）。
HES　それで今回ムービーは無くなっちゃいましたね。
GOLI　HESムービーを望むユーザーの方も多いと思うんですけど。
HES　いやいやそんなことないですよ。
GOLI　僕としてもHESムービーは見たいんですよ。次回は絶対やっていただきたいなと。
HES　曲あっての映像ですので曲を盛り上げることを心かけて、イメージに合うアツい映像を作れたらいいなと思っています。

サントラ豪華版と今後の展望を語る

HES　じゃあ、今度発売される『DistorteD』のサウンドトラックの豪華版に付属するアートブックの話をしましょうか。GOLIにお願いします。
GOLI　豪華版は、デザイナー全体でまとめてみたかったっていう構想があって、それを「本だけどサントラ」という形で表現しました。それでみんなに無理を言って忙しい中ページをやってもらったりしたので、なかなか面白いモノに仕上がるんじゃないかと思っています。今回は特殊な仕様の事情で豪華版の数は限定されてしまいますんで、購入の予約は早めの方がいいかと思います。サウンドから新しく「beatnation Records」というレーベルで立ち上げ第1弾ということでちょっとおもしろいことをやってくれって頼まれたんですよ。
VJ GYO　今まではゲームのサントラとしてのオーソドックスなアプローチでしたけど、今回はサントラという側面を持ちつつも、ゲームと切り離しても十分商品力があるように作っていますね。先にアートブックから入って、ゲームに興味を持ってもらえるくらいのパワーをこめて作っている感じです。
GOLI　さて、じゃあHESによる総括で締めましょう。
HES　えぇ〜、重いっすね……。これからも期待に応えられるよう頑張っていきたいな……じゃだめ？
GOLI　じゃあ僕が思う展望で締めていいですか？
VJ GYO　うん。
GOLI　まあVJ GYOがVJに戻るっていう目標をみんなで生暖かく見守ると。「戻れんの？」みたいな感じで（笑）。
MAYA　戻れるんですよ、きっと……。
GOLI　HESは今よりさらなるかっちょいいIIDXのデザインを描くと。
HES　ハードルを上げたなぁ（笑）。
GOLI　HESデザインって個性があるのでそれを追求していただきたいですね。F-FLYにはやっぱりストーリー性のあるムービーをやってもらいつつ、ストリート系みたいなのも見てみたいかなと。MAYAに関してはもう……何かこう「Zenius」系や、3DCG系、それとも新たな挑戦系？　を見たいかなと。
F-FLY　「POODLE」のような歌詞にストーリーがある曲はまたやってみたいですね。
MAYA　次は「Zenius」というよりは、どっちかというと「Xepher」作りたいかなぁなんて。
GOLI　僕にはその差があんまり……分からない（笑）。
MAYA　いいんです。分からなくても。
GOLI　後で教えてください……（笑）。とにかく。これからもデザイナーの皆さんにはユーザーの期待のプレッシャーに負けずに、斜め45度の角度からの新鮮なネタも含みつつ、デザイナーパッションをIIDXに送り込んでほしいですね。……って僕も頑張らないと。まあそんなところで皆さん頑張ってまいりましょう。……う〜ん締まらないなぁ。
アルカディア　えっと、『DistorteD』も楽しみつつもプレイヤーは次回作に期待しているはずです。デザイナーの皆さんもいろいろな構想を持っていらっしゃるので次もぜひ期待して待っていてください……という形でまとまるのが自然ですかね？
全員　おぉ!!
GOLI　それいいですね。その締めでお願いします（笑）。
アルカディア　……（汗）。

（2006年6月7日　コナミデジタルエンタテインメントにて）

IIDX DESIGNER TEAM

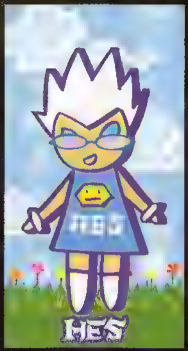
Illustration by F-FLY



beatmania時代から多数のムービーを制作。今作では体調を崩してしまい、大変残念な思いをしたとのこと。本人いわく「次はたくさん作りたいです」と抱負を語ってくれた。



今作では「Zenius -I- vanisher」をはじめ、多くのムービーなど映像演出の制作を担当。「CARDINAL GATE」の企画にも中心人物として携わっており、「朱雀」「白虎」などの書き文字はすべてMAYAさんの自筆によるもの。



今作ではインターフェースデザインを担当。インターフェース部分は、見やすく分かりやすく硬派に制作しているとのこと。しかし、そろそろムービー制作にも復活したいとこぼす一面も……。



ここ最近は外部クリエイターとIIDXチームとの架け橋という縁の下の力持ち的役割がメイン。次回作ではVJの名に相応しい活躍ができるようがんばりますと力一杯宣言。



本誌読者にはおなじみのデザイナーで、連載中のROOTS26も絶好調。今回の座談会ではなんちゃって進行役を担当。口を開くと健康の話題が絶えないが、現在、映画や漫画好きな結婚相手を募集中とか（笑）。

『beatmaniaIIDX13 DistorteD Original Soundtrack』発売決定！

座談会でも話題が出たが『DistorteD』のサウンドトラックが2006年8月11日に発売予定となっている。しかも、新たに発足したレーベル「beatnation Records」第1弾ということで、かなり力の入った内容になっている。ちなみに、今後IIDXシリーズ関連のCDはこのレーベルからの発売となり、コナミスタイルでしか購入できないぞ。
本サントラはCD2枚組で、『DistorteD』の楽曲はもちろん、家庭用『10th』、『RED』のオリジナル楽曲も収録されている。そして中でも一番のポイントといえば数量限定の「豪華版」だろう。この「豪華版」は、A4サイズ48ページのアートブック仕様となっており、IIDXのデザイナー陣が『DistorteD』をイメージして描き下ろしたアートワークに加え、作曲者のライナーノーツをメインに原画やラフカットなども収録されており、まさに"豪華"の一言。この「豪華版」は初回だけの数量限定販売で、すでに予約が開始中なので欲しい人はコナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）へ急げ！



こちらが気になる「豪華版」アートブックの表紙だ。発売はもう少し先なので、期待して待とう！

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆ツガル連続首位獲得！続く3強の逆転は!?

1st	ツガル	【126.3pts.】
2nd	彩葉	【116.2pts.】
3rd	士朗	【106.1pts.】
4th	夏天	【101.0pts.】
5th	エリカ	【60.6pts.】
6th	リリス	【50.5pts.】
7th	ユーズ	【45.5pts.】
8th	キラー 茶倉	【40.4pts.】
10th	セム	【35.4pts.】

1st
ツガル
126.3pts.

ツガルが激しい首位争いを制し、先月から続いて連続首位を達成！　2位、3位、4位と続く3名は、そのツガルに僅差で迫っている。この3名のうちどのキャラクターも、首位に輝いてもおかしくない人気だが……ツガルは首位を守れるか!?

投票者の声
同じ青森出身なのでとても親近感がわきます（笑）（青森県　雨温さん）／ずっとツガル一択！（青森県　チアキさん）／「はんかくせ」と罵られたい！（埼玉県　蒼真君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆『DistorteD』快進撃！しかし首位は揺るがず!?

1st	Xepher	Tatsh	【159.8pts.】
2nd	ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～	TËЯRA	【97.9pts.】
3rd	DoLL	TËЯRA	【56.7pts.】
4th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	【54.1pts.】
5th	Apocalypse ～dirge of swans～	Zektbach	【51.5pts.】
	EDEN	TËЯRA	
7th	Pink Rose	Kiyommy+Seiya	【36.1pts.】
8th	冥	Amuro vs Killer	【33.5pts.】
9th	INFERNO	Caldeira feat.星野奏子	【30.9pts.】
	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	

1st
Xepher　Tatsh
159.8pts.

人気曲「Xepher」の首位は変わらないものの、「ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～」をはじめとする『DistorteD』の新曲が上位に浮上！　今はまだ大差をつけられているが、これらの新曲が「Xepher」に迫ることも十分考えられる……？

投票者の声
ムビだけじゃなく曲も良！（京都府　283さん）／ゲーセンで聴いてていまだにあの音にドキドキします。最高です！（広島県　魁さん）／Tatsh好きだ～!!（[illegible]）

フェイバリットナンバーズGD

☆再び独走状態か!?「月光蝶」連続首位！

1st	月光蝶	あさき	【150.7pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【102.7pts.】
3rd	赤い鈴	あさき	【61.6pts.】
4th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【54.8pts.】
5th	CaptivAte～誓い～	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【47.9pts.】
	蛹	あさき	
7th	Concertino in Blue	佐々木博史	【41.1pts.】
	Magic words?	森野くま子	
9th	しっぽのロック	板橋ギャング	【34.2pts.】
10th	We Are	TËЯRA	【30.8pts.】

1st
月光蝶　あさき
150.7pts.

一度は首位を譲ったものの、今月は2位以下に安定した票差をつけて「月光蝶」が連続首位を再獲得。このまま再び長きに渡る独走状態に入るのか、それともこの独走を止める曲がまた現れるのだろうか!?

投票者の声
月光蝶は不滅ッ!!（香川県　趣縞転良さん）／もう少しで連続首位1年だったのに！　まだまだ応援しまくります！（群馬県　和平さん）／あきなくて大大大好きです！（大阪府　小波まめ子さん）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」では、毎月読者の皆さんからの投票をお待ちしています！

「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX」では、特にキャラクターズでの上位競争から目が離せません。あなたの1票が、そのままそのキャラの首位につながるかも……？　また、「フェイバリットナンバーズGd」では不滅の人気曲「月光蝶」の再独走がスタート？　連続首位の記録更新に期待がかかります！

投票はアンケートハガキの自由欄で、1回に3部門すべてのベスト1位～3位に投票可能です。投票対象への一言コメントも書いていただけると嬉しいです！　今月も投票者からのみ抽選する、豪華プレゼントを用意してお待ちしています。なんと今回はdj TAKA、Tatsh、DJ Yoshitaka、L.E.D.、星野奏子サイン入り『ⅡDX RED』の特製ポスターを2名様にプレゼント！　74ページの読プレと合わせればゲットのチャンスは2倍!?



こなみっくす
リレーコラム
第6回　TOMOSUKE

やあ、ぼく隠密TOMOSUKEうじ。愛のままに我侭にペロンと忍ぶよ。世間ではワールドカップが盛り上がってるが、拙者はトクガワノテノモノに狙われていて動けないのだ……。

さてとー。これ家で書いてるんですけど何を書こうかな～といろいろ考えていたときに昔の手帳なんかを偶然発掘したので開いてみると、近所ののら猫の徘徊ルートなんかがメモしてあって『なにこの暇人は！』と昔の自分に嫉妬してました。思えばこの仕事をしてからもう7年くらい経つんですよね。

最初の仕事は伝説のR・フリークスでした。知ってる人いるかな？　大阪は梅田にあったゲーセンで妹尾さんと一緒にロケテストというものを初めて見に行ったんですが、なかなかにドキドキしましたね。妹尾さんが食べてたたこ焼きに。あ、これが大阪の本場のたこ焼きなのか！と関東生まれの僕はその美味しそうな見た目とだしをつけて食べるという本格的な様子に感動しました。まあHYPER-J-明石焼きだったんですけどね、それ。

そんなこんなでDMX、ギタドラ、マンボ、ⅡDX、ポップンと曲を書くようになったんですけど、あまり知られてないところでは『Dancing Stage featuring Disney's RAVE』で何曲かリミックスもしてたんですよ。僕はエレクトリカルパレードと小さな世界のリミックスをやったんですけどロッテルダムテクノを作ったのはこのときが最初で最後かもしれませんね。

前回あさきも書いていましたが、僕も黙々と曲を作るタイプです。というか、外界と遮断しないと曲ができないです。隠密だからね！　かなり自分の世界に入ってしまうので、周りの人はナニコノヒトコワイヨと思うらしいですかなり。だから作曲中は太平洋ひとりぼっちです。

自分の曲にはすごく細かい世界観と設定があって、それを保っていかないと何も浮かんでこないし、創作が進まない。少しでも現世界を垣間見るとダメなんです。俗にこれはDJ.GENJITU-TOUHIともいいます。これからも世界観を大切に曲を作っていこうと思っていますのでみなさん宜しくお願いします。

さて次は隠し奉行wacどんに登場してもらいましょう。

めがねがずれ落ちるほど熱弁してくれることを期待！



次回は wac さんが登場！

大好評！ 読者とDJとのコミュニケーションスペース、今月もオープンです！



BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク



夏の夜空に星の川……

この想い。

今年こそ届きますように……。

IIDXキャラに聞いてみよう！

Q

……フッ。聞くまでもなかろう。私が手がけた服に、美しくないものなど無い。すべて気に入っている。
なぁ、我が妹よ。

………ウン(これからもトゲは抜いてお店に出しておこう…)。

Q

犬？　好きだぜ。血統書付きかどうかなんてどうでもいいじゃあねぇか。男一匹、雑種でも、お天道様が照らしてらぁ。
おっと、TeaTimeだ。

キャラクターランキング TOP3

津軽「わッ!! 連続首位〜!? い…いいのかなぁ、私で。ありがとう皆♪」
彩葉「4位転落から！ 美しく！ 華麗に！ 返り咲きや〜!!」
士朗「3位か。はっきりいって参は好きだ。第三の男。いい響き」



『セリカ』
美大生。生き別れたエリカの双子の妹。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。スケベだけど天才児。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しに来て失敗中。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。彩葉たちと高校が同じ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

IIDXイラストギャラリー

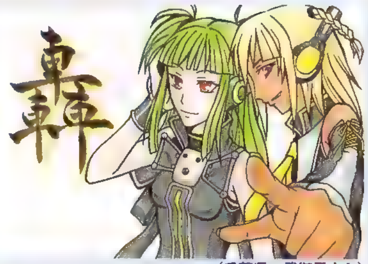
梅雨も明けてもうすぐ夏休みの季節。皆さんの熱い投稿をDJたちも楽しみにしているので、これまで以上にどしどし投稿してみてください。メールでの投稿も受け付けているので、デジタル派の人もよろしく。



（大阪府　キノコさん）

「なぁ……今日の晩飯って何？。和食？」

「んー？　何にしようかな〜。ホリャホリャ……マタタビ君だぞ〜」



（千葉県　武御雷さん）

「でぃすとーでっと？カラーもたまにはいいよね、シア♪」

「ツガもいい感じネ。今日はこれで遊びに行くヨー♪」



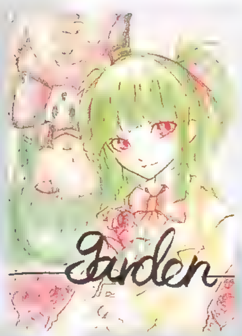
（福岡県　くろのゴクさん）

「ウン……黒の服って……いい。……また兄様に頼んで…みよう」



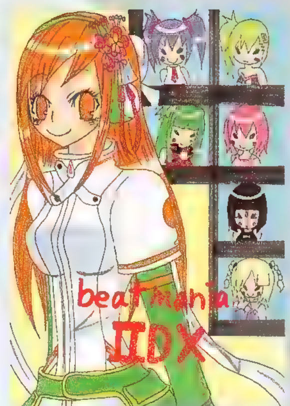
（広島県　和杞真さん）

「あー！サンバのときのだ!?　シアちゃんがすごい踊ってたんだよね〜」



（千葉県　蒼稀古龍さん）

「はー、なーに気取ってんだかツガルの奴。(キョロキョロ)……しかたねーな。俺が片付けといてやるよ、この写真」



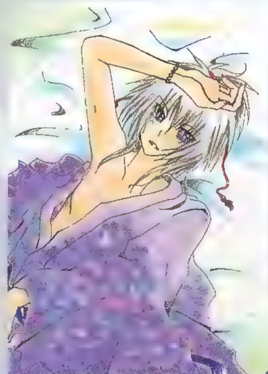
（群馬県　亜南まいさん）

「あはッ。皆カワイーけどウチも負けへん〜。夏本番へダイエット中やー」



（群馬県　ぎんじろさん）

「ヘッドフォンは……壊れた。いや、エレキの奴に壊された……」



（静岡県　綾菜さん）

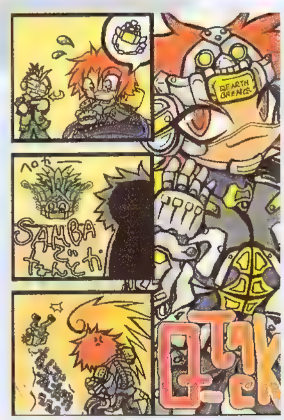
「な……。お……オイ。ちょっとはだけ過ぎ……じゃ（ドキドキ）」

「夏やからなー。……って、この写真撮ったのだれやの？」



（三重県　睦月那弥さん）

「オラオラー江戸っ子だがDJだ！　今日もワビサビ効かせてやらぁ！」



（神奈川県　緋雪さん）

「……テテッ。この素晴らしきセンスがわからねーとはクジャの野郎……」

おたより募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）
※DJへの質問は、一つの質問ごとに50字程度にまとめると採用される確率がアップするかも!?

DJ NUMBERS

あぁ、腹へったな〜。
今日はエリカも来ないし、晩飯はどうするか〜？

飲み物なら何でも作れるけど……料理は無理だぜ俺は。
……かといって、アニキの肉じゃがは……もう食いたくない……。

ぬ……。うまかったろが？　まいーうだろが。
お兄様の愛情たっぷり、新じゃがホクホク肉じゃが〜♪

気持ち悪い言い方すんなッ！
……味はいいけど、何で1週間も続けて肉じゃがだけなんだよ！

最後の方とかダシが染みてていい感じだったろ〜？

……というか、煮込み過ぎて、液体だったじゃねーか……。

……むぅ。貴様居候の分際で……。その大口……チャキッ！

わッ！　待て待てーッ⁉　刀を出すなよなッ‼

だいたい、居候とはいっても生活費は俺が出してるじゃねーか〜‼
飯のことぐらい俺にも言わせろよ〜

……しかし、家賃は俺。出費はでかい。そして……オマエは弟。
俺はお兄様。ドゥーユーアンダースタンッ？

パードン？　発音がいまいち過ぎて聞き取れません。

……フッ。聞こえるようにしてやろう……キンッ！

ギャーッ‼　待てマテまてー⁉　抜くんじゃない！
（こーゆーとこは、親父殿にそっくりなんだもんな〜……）

……はぁ〜……。腹が減ったな〜。
しかし、今月は出費が激しい……。
これではバイトの給料日まで保たん……。

……同じく。ゲーセンで使い過ぎた……。

仕方ない……。最後の手段を使うか〜……。

……クッ。アレを呼ぶ気かアニキ……。……。

背に腹は変えられないだろ……。
料理がうまいということは事実……。

また……、無茶なこと言われかねないぜ……？

〜30分後〜

いよ〜ッ！　元気してたかよ！
ちょんまげブラザース〜♪
相変わらずしけてんな〜♪

……。やはり……コレは斬ろう……キンッ！

だーから、抜くなって‼

アレ〜？　いいのかよ、ちょんまげアニキ？　この俺の手には、最高級の松阪牛どっさり。米もタップリ。サラダにデザートありのジルチ様フルコースだぜ〜〜？

……うおッ⁉　むぅぅ……。
（グーキュルルルル……）

抑えろアニキ‼
ステーキだ――ッ‼

クッ！　……いいだろう。
……今回の条件を言えッ！

はぁ……（これだけ豪華だとまた要求もでかそうだな……）。

はははははははッ‼　……それでいいのだ、我が子分たちよ……。
この松阪牛が目に入らんか！　控えおろう〜ッ！

いいから早く条件を言えッ‼‼（×2）

……いいだろう。今回のミッション‼　それは……ッ‼
「ナイアちゃんがジルチ君に遊園地で惚れぼれ大作戦！」だッ‼

……　……。
……　……。……またかよ。（×2）

いいかー、ちょんまげども！
今回の重要点を説明す……

あー、いいいい。
前と同じだろ……。

バカモノッ！　ちょんまげっ‼
貴様らと一緒にするではないわッ！
ペシペシッ！

（……この……モヒカンごときが……）

でな……、今回は〜……
（〜中略〜）
……〜ってわけよ！　完璧だろッ！

……、それを俺らがやるのか……？

ほかにだれがいると？
ちょんまげブラザースには適任だろう？

こ……このアホウ……。

平和な遊園地。ナイアに迫るはパンツ姿の変態ちょんまげ兄弟！疾風のごとく登場する普段は陽気な、ちょっと髪型個性的なナイスガイ！　そう！　俺だ！　うなる鉄拳‼　退治される悪漢2匹！目からウロコ状態のナイア。普段は優しいだけのナイスガイに……。

チャラリーララ、チャラリラララ〜♪
（士朗の携帯）

⁉　……ナイアから？
もしもし……うん、あぁ……。

……アニキ、ナイアさんなんだって？

エレキ！　星龍華行くぞ！
ユーズがおごってくれるらしい！

オッシャーッ‼
今晩は中華だ――ッ‼
（ダダダダダダダーッ……）

……おーい。
……。

7月は現代の侍人。アニキこと士朗さん。

IIDX NUMBERS CHARACTER : 03
NAME ： SHILOW
AGE:23
BLOOD TYPE:B
BORN:TOKYO
FAVORITE:テクノ、子猫、エリカ

日本と米のハーフ（和を好む）。エレキの実兄。音楽はテクノ全般が好き。

YUZとは仲がいいが、IIDXにおいては熱きライバルでもある。表面は静かでも内面は燃えたぎる炎のプレイヤー。仲間内でも一番の負けず嫌い。

「これでいいや。」より、「これがいい。」と主張をはっきりする人間を好む（エリカがまさにそのタイプ）。馬鹿正直過ぎるところもあるが、男女関係なくズバッとモノを言う。そんなところもあってか、男に厳しめのナイアも士朗の前では素直に話す。大の猫好きで、ノラネコだった子猫（化け猫）と同居中。

実家を離れて一人暮らしだったが、弟と広い部屋に移り住む。得意料理はエリカに教わった肉じゃが。それ以外は料理は不得意。兄弟二人して料理は苦手。エリカがオフの日には食事を作ってもらっていたりも。

実家が長く歴史ある武術を伝える家柄なので、長男である士朗は家名を継がなければならない。現代社会では、政界や国家と繋がりのある裏の名前は使用しておらず、一般の家庭としての「神崎」の姓を名乗っている。家事情の複雑さから、襲名の引き伸ばしのために家を出てはいたが、事情の知らないエレキが結果的に自分と同じく家を出てしまう。

弟に継がせるにはあまりに重すぎる家名であり、弟の人生を奪うわけにはいかず、自分がそう遠くない未来に「神崎」の姓を捨てなければならないと考えている。セリカとエリカ姉妹の問題が解決してしばらくしたとき、長く楽しかった仲間との表世界とは決別し、エリカの前からも、自分は姿を消さなければならないことを覚悟している。一日でも自分が自分として笑える「今」が続くことを願いながら……。



トップランカーに近付くためのコーナー!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカー(優勝者)と上位入賞者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求している当コーナー。今回は、『DrumManiaV2』のトップランカー・BEATDOWNのインタビューに加え、いよいよリリースされる『BEMANIトップランカー決定戦2006』DVDの見どころを大紹介だ!!

INTERVIEW with TOP RANKER

若きDrumMania初代王者が登場!

BEATDOWN (DrumManiaV2)

大会を振り返って

——DrumManiaの初代トップランカーとなりましたが、改めてその感想をお聞かせください。

1回目なので、優勝できてかなりうれしいですね。

——激戦と言われた関東・甲信越1エリアを制しての決勝大会進出でした。エリア予選はいかがでしたか?

参加していたプレイヤーには知り合いが多かったので、その点では気軽でした。でもみんなうまい人たちばかりなので、そういう点では気が抜けなくて、かなりキツかったですね。

——エリア予選ではだれが一番強いと思ってましたか?

参加していた人全員ですね(笑)。「この曲だったらこの人が一番」みたいな人がたくさん居ましたから。

——予選通過後、プレイに何か変化はありましたか?

結果として予選は1位通過だったので、関東の代表としてやらなきゃいけないっていう自覚を持ちました。出場したプレイヤーがみんなうまいので、実際予選で勝てるとは思わなかったんですが、勝ってしまったのでこれはやるしかないかなと。

——決勝大会で優勝できた要因はさまざまあると思いますが、中でもポイントと思われるのはどこでしょう?

決勝大会に出場したプレイヤーは知っている人ばかりだったので、その点で少し落ち着けたことがポイントではあるかと思います。

——Final Roundで"子供の落書き帳"を選曲しましたね。

会場を盛り上げようと思ったんですよね。プレイは失敗しましたけど(笑)。でも曲はいいし、譜面も難しいのでお客さんは見応えあるんじゃないかなと思いました。簡単な曲を選ぶより、こういった難しい曲を選んでガチで勝負した方が盛り上がるかなと思ったんです。

——ほかのプレイヤーの選曲をどう思いましたか?

どの曲も極端に苦手という曲ではなかったので、普段通りプレイできれば大丈夫かなとは思いました。

——ところがその選択した"子供の落書き帳"ではちょっと結果が奮いませんでしたが、あれには何かワケがあったんでしょうか?

"White tornado"で自分の緊張が最高潮だったので、一気に気が抜けて、もう震えっぱなしでした(笑)。あの時に歓声が起こって鳥肌が立って——それからはもうダメでしたね(笑)。

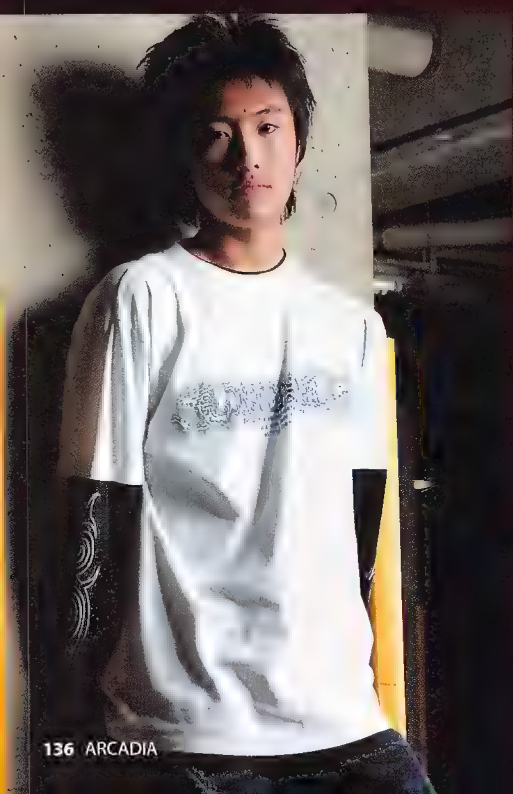
——となると、課題曲"over there"をプレイした時もメンタル的にはダメな状態だったのですか?

そうですね。でも、結果はともかく普段通りにできれば悔いは無いなと思っていました。

——そして最後の"over there"をプレイし終えた瞬間の気持ちはいかがでしたか?

頑張った甲斐があったなとか、今までやっていてよかったなとか思いました。今でもあの"White tornado"をつながれた瞬間(※1)を思い出すと鳥肌が立ちます(笑)。

※Final Round、NAOPDAYOが自身の選曲"White tornado"でフルコンボ達成。続くBEATDOWNはこの曲で負けると、優勝が難しくなるという場面。しかしBEATDOWNもフルコンボを達成し、スコアでもわずかに上回った。会場を大いに沸かせた大会の名場面の一つだ。



PROFILE

激戦区となった関東・甲信越1エリアを通過して決勝大会へ出場し、見事『DrumManiaV2』の初代トップランカーに輝く。決勝大会のFinal Roundで繰り広げられたNAOPDAYOとの"White tornado"対決は、熱戦の多かった今大会の中でも屈指の盛り上がりを見せた。現在高校1年生という若さなので、これからの活躍も大いに期待できる要注目プレイヤーだ。



練習曲を見付けるんじゃなくて、できない曲を練習曲にしてやり込む方がいい



決勝大会のプレイ内容

——決勝大会当日の調子はどうだったんでしょうか？

悪くはなかったと思っています。難所をつなげたりもしたので。ただ、もうちょっと魅せるプレイができたらよかったな、とは思いました。

——1st Roundを1位で通過したときは、Final Roundもいけると思いましたか？

それはさすがに思わなかったですね。スコアでは確かに1位でしたけど、細かい部分を見るとほかのプレイヤーに負けていた面は多くあったので、逆にこれはマズイかなと思う気持ちもありました。

——優勝できるんじゃないか、と意識したのはどのあたりですか？

"White tornado" ですね。NAOPDAYOさんにフルコンされて「これは終わった」と思ったんですが、でもやるしかないなと気合を入れました。弱気のプレイをしたら負けると思ったので、絶対勝つと思い込んでプレイしました。

——しかも見事フルコンボという最高の結果でした。

会場が盛り上がってよかったです。知り合いにも「あれはアツかった！」とか「盛り上がったよ！」って言われて、うれしかったですね。

☆ BEATDOWN 決勝大会プレイデータ

～ 1st Round ～

cockpit (EXTREME)
スコア：94,950,200／MAXCOMBO：782 (86%)
PERFECT：881 (97%)　GREAT：25 (2%)　GOOD：0 (0%)
POOR：0 (0%)　MISS：1 (1%)　判定：S

Concertino in Blue (EXTREME)
スコア：105,478,650／MAXCOMBO：777 (73%)
PERFECT：1,035 (97%)　GREAT：21 (2%)　GOOD：1 (1%)
POOR：0 (0%)　MISS：1 (0%)　判定：S

～ Final Round ～

鬼姫 (EXTREME)
スコア：113,436,800／MAXCOMBO：622 (45%)
PERFECT：1,332 (96%)　GREAT：38 (3%)　GOOD：1 (0%)
POOR：0 (0%)　MISS：3 (1%)　判定：S

White tornado (EXTREME)
スコア：87,985,650／MAXCOMBO：751 (100%) FULLCOMBO BONUS＋886,000
PERFECT：751 (98%)　GREAT：14 (2%)　GOOD：0 (0%)
POOR：0 (0%)　MISS：0 (0%)　判定：SS

子供の落書き帳 (EXTREME)
スコア：63,314,500／MAXCOMBO：550 (55%)
PERFECT：937 (93%)　GREAT：56 (6%)　GOOD：2 (0%)
POOR：0 (0%)　MISS：5 (1%)　判定：S

over there (EXTREME)
スコア：111,621,450／MAXCOMBO：582 (50%)
PERFECT：1,103 (95%)　GREAT：48 (4%)　GOOD：2 (1%)
POOR：0 (0%)　MISS：2 (0%)　判定：S

「クリアできないものを練習曲に」それが上達へのカギ

——DMシリーズをプレイすることになったきっかけは？

以前は自分からプレイすることは無かったんです。当時は背が低かったので、椅子に座ったらバスドラムまで足が届かなくて（笑）。でも、僕の兄がプレイしていて最後だけやらせてといって "Across the nightmare"（※1）をBASICでやってみたらクリアできたんですね。それで楽しいと思って、それからプレイするようになりました。

——ほかのBEMANIシリーズはプレイしますか？

現在稼働しているポップンやⅡDX、GFはよくプレイしていますね。

——独自のDM練習方法などはあるのでしょうか？

特に無いですが、できない曲はひたすらやりますね。できない曲ができるようになっても、結果が安定するまでプレイします。

——なるほど。そのほか、初級～中級者にアドバイスはありませんか？

上達するために苦手な曲をやり込むのは最低限で必要なことだと思います。練習曲を見付けるんじゃなくて、できない曲を練習曲にしてやり込む方がいいと思います。それに、いろんな曲をプレイすれば応用力も身に付くと思うので、いろんな曲をプレイして、できない曲はひたすらやり込む。これだと思います。

——DMシリーズで「音楽として好きな楽曲」と「譜面が好きな楽曲」はどれでしょう？

"MODEL DD4" は難しいんですけどプレイしていて楽しいし、曲も好きです。あとは "Concertino in Blue" や "Timepiece Phase Ⅱ" も曲、譜面共に好きです。GFでもこの2曲は選びますね。

——DMにおいて次の目標はありますか？

大会で優勝してから気が抜けちゃってプレイ感覚が鈍ってきちゃってるので、目標は一番プレイしていた時の自分に戻れるように頑張ることですね。

——最後に、トップランカーを目指す人々にメッセージをお願いします。

目標にされることはうれしいですけど、DrumManiaはだれが優勝してもおかしくないので、お互いに頑張りましょう！

※2　初収録は初代『drummania』で、コンポーザーはJimmy Weckl氏。稼働中の『DMV2』&『GFV2』にも引き続き収録されている楽曲で、クリップに登場する侍が印象的だ。

飛鳥の トップランカー分析 ～BEATDOWN編～

DMシリーズは、GFシリーズと同じくコンボ数を競う側面が強いシリーズである。スティックを用いてパッドをたたくため、「たたいたつもりでもパッドが反応していない」ことも少なくない。しかしこれは "パッドを反応させる" という基本的な部分を実行していないために起こるのだ。BEATDOWN氏はそういった基本の部分をしっかりと実践しており、オブジェを取り逃すことが極端に少ない。

また、氏はオープンとクロスをプレイ中に使い分け、独自のスタイルを確立している。きっかけは「オープンだとダブルストローク（パットをたたいた反動を利用して、もう一度同じ腕で同じパットをたたくテクニック。速い2連打の譜面にも対応できる）をした場合、PERFECTが出にくかったから」と語っている。そのスタイルを確立したことで、確実にパットを反応させている。オプション面ではHS4.5とダークオプションを使用しているが、これは「オブジェをしっかり見るため」とのことだ。

氏の強さは基本的な部分を確実に実行できることにある。その揺るぎない土台があってこそ、大会で優勝する実力が付くということだろう。上を目指すなら、"基本" を忘れてはいけないのだ。



どんな曲でも安定感あふれるプレイができる氏は、"基本" を着実に実践する努力家だ。

待望の大会DVD、いよいよリリース!!

"BEMANIトップランカー決定戦2006" vol.1 & 2 DVDから学ぼう!!

いよいよ"BEMANIトップランカー決定戦2006"のDVDが小社より発売される。そこで、今月は最高の攻略教材ともなるDVDの見どころを紹介。中級者・上級者向けのポイントを教えちゃおう（初心者にとってはすべてが参考になるハズ！）。ここを読んだ上で大会DVDを見れば、キミの腕前アップに役立つこと間違いナシ！　より楽しくDVDを観るために、ぜひとも参考にしてほしい。

vol.1収録

HAPPY SKY

DOLCE.、1048、そしてFINE*が超高難度楽曲をたたくその模様は、まさに指使いが織り成す芸術作品といっても過言ではない！

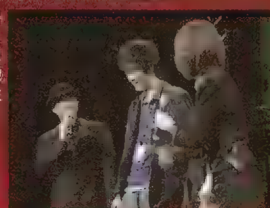
中級者はココに注目!!

効率のいいプレイスタイルを目に焼き付けろ！

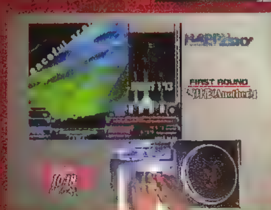
収録されているプレイヤーは3人とも2P側、いわゆる"右皿"でのプレイ。まずは3人の「譜面の偏り方に合わせた右手の位置の変え方」に注目してほしい。どのプレイでも5、7のどちらが軸になるかを判断して親指の位置を変えていたり、左側への偏りが高いとみるや右手で4を取りにいったりなど、素早い判断に基づいて右手を動かしている。

このような「スクラッチを担当しない手を、逆の手でいかに効率良くカバーするか」という点に、中級者から上級者へと一皮向ける上での秘訣が隠れているといえよう。中級者にはそのあたりを意識して、ぜひともモノにしていってほしい。

なお、運指を参考にする上での注意点が一つ。動きが速過ぎるのでスロー再生は必須だぞ（笑）。



超ハイレベルのプレイ内容だけではなく、なんとFINE*衝撃の引退宣言も完全収録!! これで君も歴史の立会い人になれる!?



上級者のうまさは4に対する対応の仕方、そして右手の位置の変化にこそある。目をこらしてすべてのプレイを研究せよ!!

上級者はココに注目!!

特殊な指使いなど、スーパーテクニックを盗め!!

上級者の方々には、彼らの持つ技術を盗んでより高みを目指してほしいところ。注目すべきテクニックをいくつか挙げていこう。まずはFINE*の"雪月花"と"No.13"で見せるスクラッチテクニック。これだけ動きが小さければ、鍵盤への戻りも大変スムーズとなる。次に、DOLCE.が"V"で見せた白鍵盤を右手、黒鍵盤を左手で担当する特殊配置。四つ同時押し→三つ同時押しの交互、通称「デニム地帯」や、白鍵盤同時押しと黒鍵盤同時押しが入り乱れる「滝」を完璧につなぎ、点数を稼いでいる。ノーマル譜面を徹底的に練習することで、こういった局所的なプレイスタイルも可能という非常にいい例である。



FINE*は後半の縦連打が左手側に登場した際、左手2回→右手→左手2回と処理。左手の負荷を減らしていたのが印象深い。

vol.1収録

pop'n music ポップンミュージック13 カーニバル

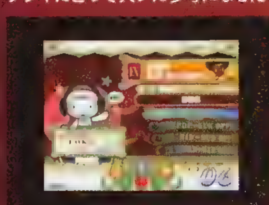
NET対戦モードを使用していることもあり、各プレイヤーが点数を意識したプレイをしている。注目すべき点は上から映っている手元の動き。動作は三者三様だ。

中級者はココに注目!!

ポップ君の取り方を追え！

点数が思うように伸びなかったり、高難度が苦手だったりする中級プレイヤーは、ポップ君の取り方に注目しながら見てみよう。高難度であれば、"ハードpf"のような高速の交互押しがくる譜面を同時押しに見立てて（俗に言われる「あんみつ」）、コンボをつないでいる。また、"DDR"のようなBPM変化が激しい曲では、取りにくい部分をあえて見逃す、いわゆる「捨てる」というプレイを使って、どのプレイヤーもCOOLやコンボを貪欲に狙っている。プレイヤーによって大きく「点数狙い」、「コンボ狙い」の二つの見極め方法がある。それらを切り替えながら同じ曲で見比べて見ると、攻略の参考になる。

ほかにも「オプション」に注目。通常では考えられないようなオプションでも、トップクラスのプレイヤーならそれを逆に利用してさらに点数を稼ぐのだ。オプションの付け方の違いをプレイヤーごとに見てみるのも、君のプレイにとって大いに参考になるだろう。



"DDR"のような譜面では低速に合わせやすいが、pokoのプレイを見てみると見やすさを基準にしているのが分かる。

上級者はココに注目!!

未知の押し方を研究するべし

高難度の個所でうまくたたける上級プレイヤーは、押し方に注目してみよう。普段自分のプレイスタイルに無い方法でも試してみると一皮むけることがある。押し方も一通りだけでなく、腕全体を使ったプレイや、離れた同時押し個所で肘を使うプレイ、さらには指のみを使ってはじくようにたたくなど、種類はさまざまだ。

各プレイヤーは各々自分に合ったプレイスタイルを通して点数を高めているが、苦手な譜面になったときの対処がうまく、上級者でもかなり学べることがある。



Y.Sが"オイパンク0"で肘を使用したときの様子。非常に厳しい個所だが、それを肘でうまく処理しているのだ。

vol.2収録

GuitarFreaks V2

ずらりと全国から集った東西南北＋海外の精鋭たちのプレイを見られるのはこのトップランカーDVDだけだ！さまざまな視点でプレイヤーの動作を確認しよう！

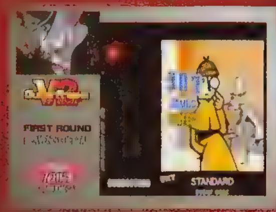
中級者はココに注目!!

手元に注目！

中級者に注目してほしいのは、右手のピックの動きだ。オルタネイト、アップ、ダウンと譜面の種類に合わせて動きを変えなければいけないが、出場しているトップランカーたちはこうした個所でさまざまなテクニックを見せてくれる。ダウンピッキング時やオルタネイト時のギターの位置にも気を付けながら見てもらいたい。一見何でも無さそうな位置だが、トッププレイヤーの真似をしてみるとやりやすさがかなり違ってくるはず。すべてが君のスキルアップの参考になるのだ。

KURIBOUのフルコンを達成した超絶テクニックを見るべし！すべてのポイントで参考になり得るテクニックが満載なのだ。





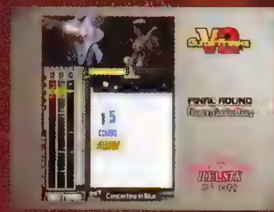
Final Round進出者はもちろん、それ以外のプレイヤーのプレイも要チェック。凄腕プレイヤーIOWAのテクニックを見よ！

上級者はココに注目!!

運指テクニックに注目！

上級者はピッキングのテクニックだけでなく、トッププレイヤーの運指にも注目してほしい。高難度の曲になると、ピックに合わせて三つのボタンを高速で押さなければならない。GFではピッキングとボタン押しの2動作を同時にしなければいけないため、プレイヤーの技術が顕著に出るポイントとなるのだ。

トッププレイヤーたちの運指テクニックを参考にすれば、スコアアップやクリアが難しい曲への打開策が見付かるかもしれない！



ゲーム画面だけでなく手元を確認できるのもこのDVDのウリ！動画を見て、運指のテクニックを研究してみよう。

vol.2収録

DrumMania V2

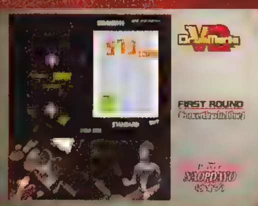
1st Roundからみどころ満載の『DMV2』は、中級者から上級者まで押さえるべきポイントが多い。その中でも特にプレイの参考になる点をいくつか挙げていこう。

中級者はココに注目!!

クロスのスティックさばきを見よう

大会出場者はクロス（両手を交差させるスタイル）が多く、高難度の譜面になるとクロスの方が勝手がいいようだ。そのため、現在オープンでプレイしている人は、上を目指すならクロスを覚えておいて損は無い。また、現在クロスでプレイしている人も、"我々クラス"NAOPDAYOのスティックさばきはとても参考になる。また、トップランカーBEATDOWNのプレイ映像の中でも1st Roundの"Concertino in Blue"やFinal Roundの"鬼姫"、"White tornado"はすべてが参考になるほどハイレベルだ。

クロスの参考にするなら、NAOPDAYOのプレイは必見。左右に振られる譜面でも、姿勢が安定しているのがポイントだ。





しっかりとパッドをたたいて反応させているBEATDOWNのスティックさばきは安定感抜群。特に"White tornado"は必見だ!!

上級者はココに注目!!

PERFECTを取りつつコンボをつなぐテクニックを盗め！

上級者は大体の曲でコンボをつなげられると思うが、そのとき判定はしっかりPERFECTで取れているだろうか？さらなる上達を目指すなら、難所でPERFECTを取りつつコンボをつなげる上級テクニックが必要だ。そこで参考になるのはBEATDOWNのプレイだ。"Concertino in Blue"では中盤の難所をほぼすべてPERFECT、"White tornado"ではGREATが14と見事なプレイを見せる。また「over there」では後半の難所をほとんどPERFECTで抜けている。高みを目指して日々精進しよう。



難所でもコンボをつなぎながらPERFECTを連発。"over there"の後半は、上級者にとって非常に役に立つプレイが見られる。

「BEMANIトップランカー決定戦」DVD、7.19同時リリース!!

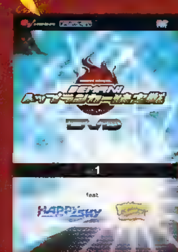
vol.1 feat. beatmania II DX12 HAPPY SKY & pop'n music13 カーニバル
vol.2 feat. GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2

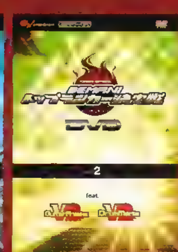
3月11日（土）に横浜BLITZで開催され、栄えある初代トップランカーが決定した「BEMANIトップランカー決定戦」。その興奮を収録した大会DVDが、来る7月19日（水）、エンターブレインよりリリースされる。

このDVDはゲーム画面だけでなく、マルチアングル機能を活用して各プレイヤーの手元をしっかりと確認できるのがポイント。攻略の教材としても優れものの逸品に仕上がっているのだ！　大会の雰囲気に浸りたい人も、BEMANIの腕前を上達させたい人も間違い無く楽しめる極上の逸品！

予価：各￥3,990（税込）　発売予定日：7月19日
品番：vol.1＝SSBX-2170、vol.2＝2171
収録時間：vol.1＝約110分、vol.2＝約105分
販売：DVD販売店・コナミスタイル・eb!STOREにて

コナミスタイルのホームページはコチラ→http://www.konamistyle.jp/
eb!STOREのホームページはコチラ！→http://www.eb-store.com/






enterbrain
ファミ通DVDビデオ
DVD VIDEO
KONAMI OFFICIAL
BEMANI
トップランカー決定戦
DVD
BEMANIトップランカー決定戦をDVD化!
史上最大級! 音楽ゲームの祭典、"BEMANIトップランカー決定戦2006"がDVDビデオとなって登場! 全4タイトル、日本各地で行われたエリア予選を勝ち抜いたトッププレイヤーたち。彼らの意地とプライドを賭けた至高の競演、とくとご覧あれ!
Vol.1
feat.
HAPPY SKY beatmania IIDX 12
pop'n music 13 カーニバル
<収録演目>
AA(Another)/DOLCE.
V(Another)/FINE
No.13(Another)/1048
<収録演目>
コウシンキョク(EX)ワンダーランド/POKO
オイパンク0(EX)フタパンチのテーマ/Y.S-Y
ピラミッド(EX)永遠という名の螺旋/Y.F
メロパンク(EX)pure/Y.F
Vol.2
feat.
GuitarFreaks V2
DrumMania V2
<収録演目>
HEAVEN'S COCKTAIL/IOWA
White tornado/ILYA_STK
The Least 100sec/ILYA_STK
子供の落書き帳/ILYA_STK
Timepiece phaseII/BOBSAPPE
<収録演目>
cockpit/BEATDOWN
Concertino in Blue/NAOPDAYO
White tornado/NAOPDAYO
White tornado/BEATDOWN
over there/BEATDOWN
全タイトルマルチアングルで収録
ファミ通DVDビデオ
BEMANI トップランカー決定戦 DVD Vol.1 feat. beatmania IIDX 12 HAPPYSKY&pop'n music 13 カーニバル
BEMANI トップランカー決定戦 DVD Vol.2 feat. GuitarFreaksV2&DrumManiaV2
Vol.1 SSBX-2170
Vol.2 SSBX-2171
2006.7.19 ON SALE 標準価格 ¥3,990[税込]
お求めは全国レコードショップにて
SSBX-2170/片面二層/COLOR/MPEG2/複製不能/4:3/DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ
SSBX-2171/片面二層/COLOR/MPEG2/複製不能/4:3/DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ
NTSC 日本市場向
「Licensed by Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.」 ©2006 ENTERBRAIN,INC. ©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
商品のお問い合わせ先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)
通信販売のお申込み先:【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com
カスタマーサポート:TEL:0570-060-555 受付時間/12:00~17:00(土・日・祝日を除く) E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

enterbrain　ファミ通DVDビデオ　アルカディア　DVD VIDEO

闘劇'06

SUPER BATTLE DVD

対戦格闘ゲームの祭典、闘劇'06が早くもDVDとなって登場!

Vol.1 超人気2Dタイトルをカップリング

闘劇にて、数多くの伝説と名プレイヤーを輩出してきた「GUILTY GEAR XX SLASH」。そして、闘劇初採用ながら、いまや押しも押されぬ人気を誇る「メルティブラッド アクトカデンツァ」をカップリング。大いに会場を盛り上げたトーナメントの模様を、およそ8時間、DVD2枚にわたって収録。伝説が生まれるその瞬間を、とくとご覧あれ!

Vol.2 二大3D格闘ゲームを収録

チーム戦で争われ、前回大会以上に盛り上がりを見せた『鉄拳5DR』。そして、『VF4』シリーズとしては最後の闘劇となるであろう『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』。アーケード3D格闘を支える両タイトルを、DVD2枚にわたって収録。

※『鉄拳5DR』はすべての試合を、『VF4FT』は一部の試合のみの収録となっております。

Vol.3 SNKプレイモア3タイトルを網羅

闘劇'06では3作品が種目採用され、高い人気を誇るSNKプレイモアタイトル。闘劇'06DVDの第三弾では、それら『KOF XI』、『ネオジオバトルコロシアム』、『サムライスピリッツ天下一剣客伝』の激戦すべてをDVD2枚にわたって収録! とことんまでゲームをやり込んだ名プレイヤーたちによる至高の技を、じっくりとご堪能あれ。

Vol.4 新旧傑作2Dタイトルを完全収録!

最新2D格闘『北斗の拳』。そして闘劇を語る上で欠かすことのできない超名作2D格闘の『ストリートファイターⅢ サードストライク』。これら新旧2Dタイトルを、DVD2枚にわたって完全収録! 息もつかせぬ攻防、技とワザの応酬、意地とプライドのぶつかり合い……もはや芸術の域にまで達した競演から、かたときも目が離せない。

闘劇'06 SUPER BATTLE DVD Vol.1～Vol.4

各タイトル 標準価格 ¥6,090[税込]

2006.7.27 vol.1&vol.2 ON SALE / 2006.8.31 vol.3&vol.4 ON SALE

セガダイレクトにて
闘劇'06DVDシリーズ キャンペーン実施中!

SEGA DIRECT

セガダイレクトにて、闘劇'06DVDシリーズキャンペーン実施中! それぞれ【vol.1とvol.2】、【vol.3とvol.4】をセット注文すると、なんと割引価格で買うことができるのだ。さらに、セガダイレクトオリジナル特典もついてくる! 数に限りがあるので、ご予約はお早めに!!

http://segadirect.jp/

まとめて買うとおトクです

【vol.1】EBDVD-00016／片面二層2枚組／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.2】EBDVD-00017／片面二層1枚・片面一層1枚／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.3】EBDVD-00018／片面二層2枚組／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.4】EBDVD-00019／片面二層1枚・片面一層1枚／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC

商品のお問い合わせ先：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く） E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

気になるデータを徹底分析！

Virtua Striker 4 ver.2006

今月は注目チームの選手能力と、先月に引き続き気になる戦術をピックアップして解説する。前作に比べて選手の能力値や戦術の使い方がガラリと変わったチームも存在するので、これらのデータをしっかり頭にたたき込んでおこう！

バーチャストライカー4 Ver.2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：サッカーアクション
■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋3戦術ボタン
■発売日：2006年5月（稼働中）
■使用基板：トライフォース

Text:たてしゅ

強豪国のチームデータを一挙公開！

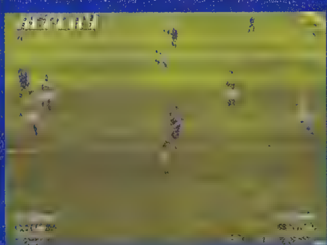
本作に登場する全64チームの中でも特に総合力が高いフランス、イタリア、イングランドの選手データを紹介。

まず、メンバーが前作と比べてかなり入れ替わったフランスから見てみよう。フランスはベテランの選手が多いせいか、スタミナ値が以前よりもダウンした選手が多い。交代選手の起用法も、勝敗を分ける大きなポイントになるだろう。イタリア、イングランドの両チームは、スタメンの陣容はほぼ前作といっしょだが、個々の能力値とリザーブ選手がかなり変わった。イタリアはグロッソを、イングランドならW.フィリップスを攻撃のスーパーサブとして、ぜひ活用したい。



Pick Up PLAYER
ウェイン・ルーニー(ENG)
高さは無いが、シュートでもパスでも能力を発揮する万能選手。スタミナの多さも魅力だ。

Pick Up PLAYER
ティエリ・アンリ(FRA)
今回も抜群のスピードと決定力を兼ね備えているアンリ。前を向いたら止めるのは至難の業だ。



FRANCE フランス

[illegible]

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
クペ	GK	右	S	B	E	B	D	C
ブームソン	DF	右	A	B	B	B	A	A
ガラス	DF	右	B	A	B	B	B	A
テュラム	DF	右	A	B	C	A	B	C
サニョル	DF	右	B	A	C	C	A	S
P.ビエラ	MF	右	B	A	B	S	B	S
マケレレ	MF	右	B	A	E	A	C	SS
マルーダ	MF	右	A	A	B	C	A	A
ジダン	MF	右	B	C	S	SS	A	D
アンリ	FW	右	A	SS	SS	S	SS	A
トレゼゲ	FW	右	A	A	S	C	B	A
ランドロー	GK	右	S	B	E	C	C	B
ギベ	DF	左	B	B	D	B	B	B
ジュリー	MF	右	A	A	A	A	A	S
ジブリル・シセ	FW	右	SS	S	E	D	A	C
ヴィルトール	FW	右	S	A	A	B	A	B

ITALIA イタリア

今回注目すべきは、若いながらも抜群の決定力を誇るジラルディーノだろう。また、サイド攻撃を仕掛ける場合はザンブロッタの走力とスタミナを生かしたい。

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ブッフォン	GK	右	A	A	E	D	E	B
F.カンナバーロ	DF	右	A	A	D	D	B	A
ネスタ	DF	右	A	S	C	B	A	S
ザンブロッタ	DF	右	B	A	B	B	S	SS
ザッカルド	DF	右	B	B	C	B	A	A
ピルロ	MF	右	B	B	A	S	A	S
デ・ロッシ	MF	右	B	B	B	A	B	A
ガットゥーゾ	MF	右	A	A	C	B	B	SS
トッティ	MF	右	S	B	SS	S	A	A
ピエリ	FW	左	S	A	S	B	B	A
ジラルディーノ	FW	右	A	A	S	D	A	B
ローマ	GK	右	A	B	E	D	C	B
マテラッツィ	DF	左	B	A	D	D	B	A
カモラネージ	MF	右	A	B	B	A	A	S
グロッソ	MF	左	B	A	B	S	A	S
トニ	FW	右	B	A	A	C	B	A

ENGLAND イングランド

中盤の陣容は全チーム中トップクラス。ランパードやジェラードのミドルシュートで得点を狙う戦法も有効。加えて、アシュリー・コールのオーバーラップも強力な武器だ。

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
P.ロビンソン	GK	右	A	B	E	B	D	A
ガリー・ネビル	DF	右	B	B	C	B	B	A
アシュリー・コール	DF	左	A	SS	B	A	A	SS
ファーディナンド	DF	右	A	A	B	B	B	A
ジョン・テリー	DF	右	B	D	E	B	D	C
ジョー・コール	MF	右	A	A	B	S	S	S
ジェラード	MF	右	SS	B	A	S	B	S
ベッカム	MF	右	A	A	A	SS	B	S
ランパード	MF	右	S	A	S	S	A	SS
ルーニー	FW	右	A	A	S	A	S	A
オーウェン	FW	右	B	SS	S	B	S	B
グリーン	GK	右	A	C	E	C	B	C
S.キャンベル	DF	右	B	C	C	C	B	C
ハーグリーブス	MF	右	B	B	C	A	B	A
W.フィリップス	MF	右	C	S	B	B	A	A
デフォー	FW	右	S	A	A	B	A	D

VS4事典 能力の高い選手にボールを回せばそれでオーケーかというと、決してそうではないのが「バーチャストライカー」シリーズの難しくかつ面白いところ。同じ選手ばかり動かしているとスタミナの消耗が早くなるため、いざというときに十分な能力を発揮できなくなってしまうのだ。

気になるCPUチームの戦術CHECK　Part 2

先月号に引き続き、今回は南米とアフリカ地区に属するCPUチームの戦術データを紹介しよう。

まず目に付くのは、ブラジルが使用する全員攻撃をはじめ、左右のサイドアタックや二列目飛び出しなど、攻撃的な戦術に特徴のあるチームが多いこと。一方、守備の戦術を見るとカウンターアタックを持ったチームはアンゴラのみで、このチームだけが唯一守備的な戦い方に終始する。

さらに注目したいのは、ウルグアイとパラグアイが採用している両サイド守備という戦術。カウンターアタックほど極端ではないが、サイドバックの攻撃参加を抑えることで守備がぐっと固くなる。実際にやられてみると、これが意外に攻めにくい。先にリードを許すと実に厄介な相手なのだ。



最終ラインをしっかり固める両サイド守備。逃げ切りを図るにはもってこいの戦術だ。



二列目飛び出しでフォワードを追い越してくミッドフィルダー。マークのズレに注意!

CPUチームの戦術一覧(南米&アフリカ編)

国名	戦術ボタン(上)	戦術ボタン(中)	戦術ボタン(下)
ブラジル	3-6-1 (LINE)	全員攻撃	ゾーンディフェンス
アルゼンチン	3-4-3 (SWP)	逆サイドアタック	オフサイドトラップ
ナイジェリア	4-3-1-2 (LINE)	ポストプレイ	ディフェンシブ
南アフリカ	4-4-2 (LINE)	右サイドアタック	ディフェンシブ
カメルーン	4-5-1 (LINE)	CBオーバーラップ	ディフェンシブ
アンゴラ	4-3-1-2 (LINE)	カウンターアタック	ディフェンシブ
チュニジア	3-5-2DDH (LIB)	左サイドアタック	ディフェンシブ
パラグアイ	3-5-2DDH (SWP)	左サイドアタック	両サイド守備
ウルグアイ	4-4-2 (LINE)	左サイドアタック	両サイド守備
コロンビア	4-4-2 (LINE)	右サイドアタック	ディフェンシブ
トーゴ	3-5-2DDH (SWP)	右サイドアタック	ディフェンシブ
コートジボワール	3-4-1-2 (SWP)	二列目飛び出し	ディフェンシブ
エクアドル	4-4-1-1 (LINE)	左サイドアタック	ディフェンシブ
ベネズエラ	4-4-2 (LINE)	右サイドアタック	ディフェンシブ
チリ	3-5-2DDH (SWP)	二列目飛び出し	ディフェンシブ
セネガル	4-2-2-2 (LINE)	右サイドアタック	ディフェンシブ
ガーナ	4-5-1DDH (LINE)	中央突破	ディフェンシブ

全員攻撃　ALL OFFENSE



最終ラインまでもが敵陣に入り、文字通りフィールド上の選手全員が攻撃に参加するハイリスクな戦術。次から次へと多くの選手が駆け上がり、相手ゴール前へと殺到する動きはすさまじい迫力だ。

ただし、シュートを撃つ前に相手にボールをカットされると、1本のロングパスでたちまち逆襲されてしまうので、カウンターアタックの格好の餌食になりやすい。自チームで使用するときは、試合終盤に相手にリードされ、どうしても点が欲しいときだけに使うようにしたい。



CPUチームのブラジルは積極的に全員攻撃を使用する。タダでさえ攻撃力が高い選手が多いのに、いきなりこの戦術を使用することもある。対応策として、まずカウンターアタック、またはディフェンシブの戦術を使って相手をおびき出す。そしてボールを取ったら、高く上がった相手のディフェンスラインの裏にボールを放り込み、逆襲に転じよう。



ボールを奪ったらさあ反撃開始! 縦方向のロングパスで裏のスペースを徹底的に突いていこう。オーバーラップをかけてきたサイドバックの後方に空いたスペースは特に狙い目となるので、敵陣の状況をレーダーで必ず確認しよう。相手選手が戻ってくる前に素早くボールをゴール前へ運び、シュートまで持っていけるように。足の速いフォワードが居ればなお効果的だ!

センターバック オーバーラップ　CB OVERLAP



本来は守備に専念するはずのセンターバックが攻撃に参加するという変わった戦術で、CPUチームではカメルーンが使用する。3バックの場合は中央の選手が、4バック使用時はどちらか片方の選手が高いポジションを取り、攻撃に厚みを加える。

センターバックが上がってくると、ディフェンス側はどの選手がマークに付けばいいのか、判断が非常に難しいので守りにくくなる。ディフェンダーの数が少なくなるので、使う場合はパスコースが見つからないときなどに限定した方がいい。



だれが捕まえにいくのか、マークの判断が難しいセンターバックのオーバーラップ。相手にする場合はなるべく高い位置で攻撃を食い止めたいところ。マークを引き付けられたところを見計らってボールを回されると、こちらがつらくなってしまう。状況次第では、フォワードのポジションを下げて相手センターバックを追いかけさせるのも一つの手だ。



手堅く戦うならオフェンシブの作戦の使用をいったん止めてしまおう。自陣寄りに選手のポジションを下げ、中盤のスペースを埋めて守れる体勢を整えておくといい。どこにボールを出されても大丈夫なように網を張っておき、ボールを奪ったら空いた後方のスペースを狙ってカウンターアタックを仕掛けていこう。見事耐え切れれば得点のチャンスだ。

VS4事典
今回ピックアップした戦術だけでなく、通常のオフェンシブの戦術も、実は使用時間が長くなればなるほど味方全体が前掛かりになり、カウンターを受けやすくなるのだ。特にサイドバックが上がった背後のスペースを突かれると、非常に危険だということも覚えておいてほしい。

チャレンジモードを極めて強くなれ!

SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3™

得点を稼ぐ楽しさだけでなく、実戦で役立つテクニックが身に着くチャレンジモード。今回はそのチャレンジモードの攻略法を詳しく紹介。これを読んで、キミも100万ドルプレイヤーを目指そう! また、併せてメダルの情報もお伝えするぞ。

パワースマッシュ3
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2006年5月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

Text：たてしゅ

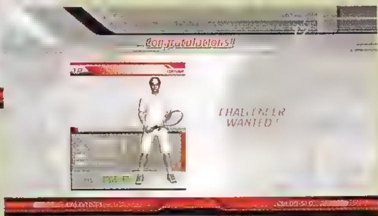
プレイを続けて選手を育成しよう!

本作では、専用のICカードを使用してプレイすると、勝敗などの各種プレイデータを保存できるようになっている。加えて勝つことによって上昇する「SPT世界ランキング」という仮想の世界ランキングにも参加できるのだ。

そしてプレイスタイルを変えられるところがこのゲームの特徴の一つ。プレイを続け、ある一定の条件を満たすと選手のプレイスタイルを変えられるのだ。例えばオールラウンダーのフェデラーを、ビッグサーバーにすることも可能。ゲームをやり込んで、好きな選手と好きなスタイルでプレイしよう。



選手のプレイスタイルを変更するには、専用のICカードを購入を使ってプレイしなくてはいけない。これが無いと、プレイデータをセーブしておくことができないのだ。なお、カードは各設置店舗で購入可能だ。



メダル以外にもラケットやコスチュームなどのアイテム類が手に入ることもある。自分好みのキャラクターにカスタマイズして楽しもう。メダルの獲得と、これらの支給されるアイテムには、何か関係があるかもしれない!?

独占公開! これがメダルの獲得条件だ

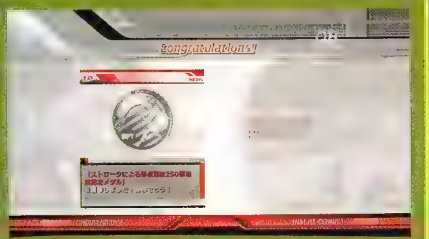
このゲームでは、各モードにおいて一定の条件を満たすとメダルを獲得できる。そこで、銅メダルの獲得条件の一部をまとめてみた（下の表参照）。また、金および銀メダルは、これらの条件をさらにハードにしたノルマを達成すると、もらえることが多いようだ。この表をヒントに探してみよう!

メダルは3種類!

銅 BRONZEメダル
銀 SILVERメダル
金 GOLDメダル

キミは達成できるか!? 全メダルコンプリートへの道

[illegible]するメダル[illegible]、銀、銅合わせて合計、何と200種類以上! 中にはかなり変わった獲得条件も隠されているらしいので、各種モードでいろいろと試してみよう。果たしてキミはいくつ集めることができるかな?



獲得するのは難しい金&銀メダル。しかし中には、普通にプレイを続けていれば手に入るものもあるぞ。

対象モード	メダル名称	条件
総合(モード問わず)	100プレイ達成記念メダル	総プレイ回数が100に達したら。
	プレイ時間1時間達成記念メダル	総プレイ時間が1時間に達したら。
	取得ゲーム数100ゲーム達成記念メダル	取得したゲーム数が100に達したら。
	移動距離10KM達成記念メダル	選手の移動距離が10キロメートルに達したら。
	遠征5店舗以上達成記念メダル	『パワースマッシュ3』を異なる5店舗でプレイしたら。
対戦	対戦数50試合達成記念メダル	人間相手の対戦数が50に達したら。
	対戦初勝利記念メダル	人間相手の対戦にて、勝利した数が1に達したら。
	対戦10勝達成記念メダル	人間相手の対戦にて、勝利した数が10に達したら。
	対戦20勝達成記念メダル	人間相手の対戦にて、勝利した数が20に達したら。
	5連勝達成記念メダル	人間相手の対戦にて、最大連勝数が5に達したら。
トーナメント(シングルス)	プレイ回数5回達成記念メダル	プレイした回数が5に達したら。
	ステージ3クリア達成記念メダル	3面をクリアしたら。
	ステージ5クリア達成記念メダル	5面をクリアしたら。
	初クリア記念メダル	クリアした回数が1に達したら。
	3回クリア達成記念メダル	クリアした回数が3に達したら。
	5回クリア達成記念メダル	クリアした回数が5に達したら。
	CPUプレイヤー10人打倒記念メダル	CPUプレイヤーに勝利した数が10に達したら。
トーナメント(ダブルス)	プレイ回数5回達成記念メダル	プレイした回数が5に達したら。
	初クリア記念メダル	クリアした回数が1に達したら。
	3回クリア達成記念メダル	クリアした回数が3に達したら。
	5回クリア達成記念メダル	クリアした回数が5に達したら。
	CPUペア10組打倒記念メダル	CPUペアに勝利した数が10に達したら。
チャレンジモード	チャレンジ賞金300000ドル獲得記念メダル	クリアした回数が10に達したら。
チャレンジモード以外	100サーブ達成記念メダル	フォルトを含め、サーブした回数が100に達したら。
	初MAXサーブ記念メダル	MAXサーブの回数が1に達したら。
	MAXサーブ50回達成記念メダル	MAXサーブの回数が50に達したら。
	1000スウィング達成記念メダル	スウィング(球を打った回数)が1000に達したら。
	サービスエース50回達成記念メダル	サービスエースになった回数が50に達したら。
	ストロークによる得点回数50回達成記念メダル	ストロークで得点した回数が50に達したら。
	ボレーによる得点回数50回達成記念メダル	ボレーで得点した回数が50に達したら。
	ロブによる得点回数25回達成記念メダル	ロブで得点した回数が25に達したら。
	スマッシュによる得点回数50回達成記念メダル	スマッシュで得点した回数が50に達したら。
	ジャンピングレシーブ回数100回達成記念メダル	飛びつきモーションが出た回数が100に達したら。

パワスマ外伝 ICカードを使って遊びたいけど、どの選手でプレイするのかいまだに迷っている人も少なくないだろう。一度登録した選手を変更することはできないが、試合を重ねていくとプレイスタイルを変更できるイベントが発生することがあるので、あまり気にせずに好きな選手を選んでプレイしよう。それでも決まらない人は、バランスのいいフェデラーがお勧めだ。

チャレンジモードを利用してさまざまなテクニックをマスターせよ！

チャレンジモードは高い得点をあげることが目的のモードだが、実は数多くのテクニックを身に着ける格好のトレーニングの場でもあるのだ。

今回は、その中でも特に実戦で応用できるシチェーションに絞って攻略ポイントを解説していくぞ。繰り返し練習して攻撃のバリエーションが増えれば、さらにゲームが楽しくなること間違い無しだ！

ロブを3本（or4本）連続で打て！

得点と時間を稼ぐため、最初のリターンからロブを使おう。相手から強打で返されないよう、リターンは必ずクロスへ打つのがポイントだ。

また、ロブの場合はパワーを目いっぱいためる必要は無いので、ボールが高くバウンドする前に相手の逆方向を狙って打つといい。



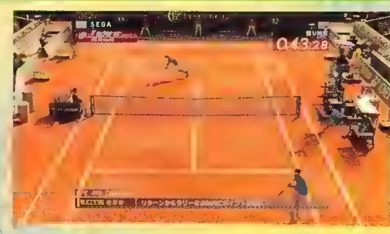
ロブでリターンを打つときは、必ずクロスに向かって打つこと。ストレート方向だとミスショットになりやすいので注意！



パワーを多くためる必要は無い。相手が左右どちらかのサイドに寄っている間に、逆方向へ急いで打ち返せ！

リターンから6本以内にポイントを取れ！

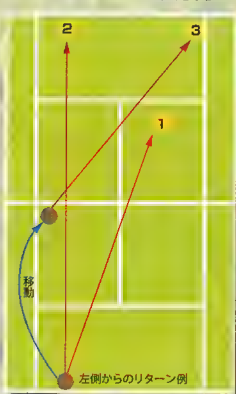
ここでのポイントは、リターンをスライスでクロスに打つこと。相手が逆に動いた場合はそのままエースになることもあるので、大幅に時間が節約できるからだ。相手は必ずMAX状態でサーブを打ってくるので、これを知っているのと知らないのとでは大違いだ。



ここでもクロス方向へのリターンが有効。MAXサーブをリターンエースで返せればさらに得点アップ！

最後はボレー（orスマッシュ）で決めろ！

ここは図のようなパターンで番号順に打っていけば比較的簡単にクリアできる。ポイントは相手からのリターンをストレート方向にスライスで打つこと。遅いボールを返すことで相手をベースライン奥に釘付けにすれば、ネットの近くへダッシュする時間を稼ぐことができるからだ。



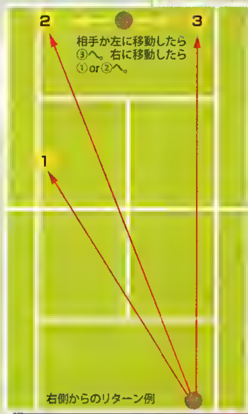


このストレートに打つスライスが実に効果的。サーブ&ボレーヤーは必ず覚えておきたいショットだ。



スライスで相手を動けなくしておき、すかさず前に出てクロス方向にボレーを決めよう！

リターンでポイントを取れ！



相手選手がサーブを打った後、左右どちらに動くのかを確認してから、図で示した3種類のコースにリターンを打てるように練習しよう。なお、相手が中央に居る場合は、②にスライスで打っても高確率でエースになる。



相手の動いた方向と逆のコースにリターンを打て！　中央から動かない場合はクロス方向にスライスで返そう。

最後はドロップ（orアングル）ショットで決めろ！

相手選手を左右ではなく、いかに前後に揺さぶるかが攻略のカギ。ドロップショットを決める場合は、まずベースライン付近へ深いボールを打ち、相手の体勢を崩してから狙おう。また、アングルショットは縦と横の両方の角度を大きく変えた打球にすることが必要だ。



まずはパワーをためてベースラインギリギリの深いボールを打ち、相手の逆を突いて体勢を崩すことから始めよう。



直前のショットとは対角線上のコースにドロップショットを打て！アングルショットも同様のパターンで攻めていこう。

バックハンドを5本連続で打て！（orバックハンドのみを使ってポイントを取れ！）

ここではすべてスライスショットで打つこと。トップスピンで打ち込んでしまうと、逆に強打で切り返されたり、相手が取れずにそのままエースになって失敗することがあるからだ。なるべく早く、コートの右側でストレートに打ち合うようにするのがコツだ。



リターンの次は逆クロスにスライスを打とう。パワーをため過ぎるとエースになって失敗することがあるので注意。



右側でのストレート勝負に持ち込めば半分勝ったも同然。この位置ならバックハンドがとても打ちやすくなるのだ！

パワスマ外伝　「最後はスマッシュで決めろ！」とか「連続で打て！」などの条件があるステージでは、サーブはわざとMAX状態から少し外して打つといい。サーブが強過ぎると、相手がリターンできずにミスショットをしやすくなり、アウトのボールを打ってしまうことがあるからだ。当然、この場合は"FAILED"（失敗）となってしまうので注意しよう！

より高みへと導くテクニック&データをお届け！

WORLD SOCCER
Winning Eleven® 2006
ARCADE CHAMPIONSHIP

入荷店舗も増えてきて、アーケードシーンでも徐々に盛り上がりを見せ始めている『ウイイレ2006 AC』。今号はゴール前でのディフェンスや、相手を崩すためのオフェンスの技術など、得点に絡む実戦的なテクニックを紹介。そして選手データはマスターリーグの主力となり得る、中〜高コストのお勧め選手の情報を掲載。どちらもうまく活用して、『ウイイレ』ライフに役立ててくれ！

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2006
アーケード チャンピオンシップ
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：サッカーゲーム
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発 売 日：2006年4月26日（稼働中）
■使用基板：—

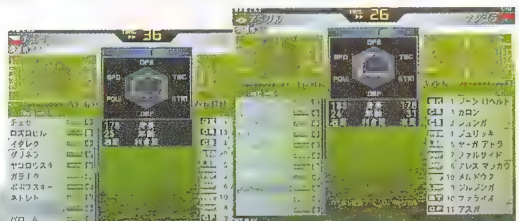
Text: マンモス丸谷

一歩差が付く対戦テクニック集

ロースコアでの決着が多くなりがちなだけに、いかに1点を取り、失点を防げるかが重要になってくる本作。ここではディフェンスとオフェンス両面でのポイントを解説。堅実で的確な戦術を身に着け、チームを勝利に導くのだ！

調子重視の起用を心がける

試合前の設定で重要なのが、選手の調子の見極め。『ウイイレ』シリーズでは絶好調の選手は各能力が通常時の10%近くアップし、絶不調だと16%前後も下がってしまうのだ。特に試合中の交代が無い本作では、好不調の影響は予想以上に大きい。選手の基本性能にこだわり過ぎず、調子に合わせてピッチに送り出す選手を変えた方がいいだろう。

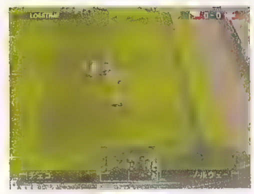


不調時の能力低下は10%以下。控えの選手の能力や調子を見てスタメンを選考すべし。

フォーメーション設定画面では、まず選手の調子を確認。絶不調の選手は入れ替えよう。

成功しやすいサイド攻撃でリズムを作れ

攻撃に転じる際は、選手の密集する中央からよりも、サイドから攻めた方が効率がいい。特に作戦で指示していなくても、サイドにボールを運べば後ろの選手（SBやWB）が上がってきてくれるので、数的優位な状況を作りやすい。いったんどちらかのサイドに選手を引き付け、縦方向のロングパスでサイドチェンジするのも有効だ。相手にサイド攻撃を意識させれば、途中からは中央での攻撃も成功しやすくなる。ピッチを大きく使った攻撃で点を取れ！



ヘディングやボレーが強力な本作ではシンプルにクロスを上げるのが有効。



ゴールエリア深くに切り込み、マイナス方向へパスも出すのも効果絶大。

大きなクリアと早めのプレスで危機回避

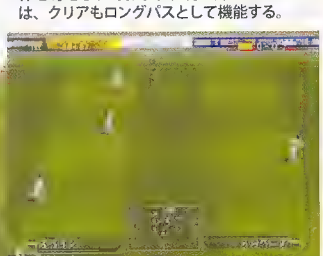
ゴールの近くにボールを持ち込まれたら、Dボタンでロングクリアするのが得策。パスをつないでチャンスを演出……と考えていると、ゴールから近い位置でボールを奪われることが多く、非常に危険だ。ゴールから遠い位置でボールを奪取しておくのも重要。複数の選手でボールを追うプレス2を積極的に使い、早めにボールを奪おう。ただしプレスをかけ過ぎるとGKが必要以上に飛び出す。ゴール前での使用は控えること。

ゴール前では確実なプレイを！



体を寄せられておらず、利き足で蹴った場合は、クリアもロングパスとして機能する。





単独で側面や後方からプレスをかけても振り切られてしまうことが多い本作。操作していない選手に体を寄せさせるプレス2を使って相手の自由を奪い、ボールを奪取するのだ。

中央からの攻撃はミドルシュートが有効

中央から点を取りにいったときに苦労するのが、相手のディフェンスラインを崩す方法。DFを完全に抜き去るのは試合中に数回しか無いはず。難しいプレイに挑戦するより、エリアの外からロングシュートを打ち、GKの弾いた球に勝負をかけた方が効率的。特にGKの安定感に不安のある国（イングランド、ポルトガルなど）に対しては有効な戦法だ。



キーパーを崩してチャンスを作れ！

シュート関連の能力が高い選手なら狙いを定めなくても枠内に飛ばしてくれる。シュートゲージが20〜40%ぐらいのときに蹴ると、抑えの効いたミドルシュートが撃てるぞ。

セットプレーの精度を高めよう！

現実のサッカー同様、セットプレーは点を取るチャンス。自チームのキッカーのキック力、カーブの特性を体で覚えておくと、フリーキックでの得点機会が大きく増す。コーナーキックならば"デカい奴の居る場所に蹴る"という意識を持つだけでも、ヘディングの成功率に違いが出るぞ。



グラウンダーのボールやキッカーの切り替えなど、意表を突いて相手のリズムを崩そう。

閑話 in ロッカールーム

好不調による能力値の変動は、能力の種類によって上昇（下降）値が多少異なる。オフェンス、ディフェンス、ボディバランス、敏捷性など、フィジカルに直結するような能力は大きく変動し、逆にパススピードやシュートやヘディングの精度といった技術的な能力は影響を受けにくい。動きの少ないポジションなら不調でも起用してみるのもアリ？

チームの主力に！

世界レベルの選手がひしめく お勧め中～高コスト選手紹介

今回は移籍ポイントが100以上の優良選手を紹介。活躍が期待できる選手はピックアップして解説しているぞ。

GK チェモ（チェコ） 130pts.

ボディバランス、レスポンスなど高い身体能力と反応速度に加え、最高レベルのゴールキーパースキル（95）を持つ。PKにも強いオマケ付き。



ミドルシュートをことごとく防いでくれるのが頼もしい。1対1やPKなど絶対的に不利な場面にも強い。ハイボールへの対応も○。

DF テリー（イングランド） 137pts.

絶対的な空中戦の強さとキャプテンシーが魅力。特殊能力のディフェンス統率を持った選手の中では最高の体の強さを持つ。スピードも水準以上。



空中戦の強さは攻撃にも生かせる。ヘディングの数値が92とフォワード顔負けの性能なので、セットプレーの強力な武器になるぞ。

DMF ヴィエラ（フランス） 152pts.

ディフェンスの数値が80を超えている上に、パス関連の能力値も非常に高い。攻守ともに充実している選手で、スタミナは最高レベル。



ボールを奪取するのに特化した選手と思われがちだが、攻撃面も充実。司令塔やパサーなど周りの動きを活性化させる特殊能力を持つ。

SMF フィーゴ（ポルトガル） 152pts.

両サイドに適性がありサイドアタッカーで最高のロングパス精度を持つ。相手を抜き去るドリブルテクニックは一級品。スタミナにも不安は無い。



逆足精度が高いためどちらの足でもいいクロスを上げることが可能。フリーキックも得意。プレー安定度が高いのも密かな魅力だ。

OMF ジュニーニョ（ブラジル） 120pts.

本作中最高のフリーキッカー。フリーキック99、カーブ94という能力を持ち、放たれるボールはまさに魔球。OMFとしても移籍ポイント相応の力を持つ。



ボディバランスがやや低い以外はこれといった欠点は無い。ミドルシュートの能力を持つので、流れの中からでもゴールを狙える。

CF トーニ（イタリア） 110pts.

エリア外で局面を打破する力はアンリやシェフチェンコに劣るが、ゴール前での決定力はトーニの方が上。足元だけでなくヘディングも強い。



シュート関連の数値とヘディングが両方90を超えている選手は珍しい。ボディバランスがいいのでゴール前での競り合いは楽。

より安定して戦えるチームを作るには？

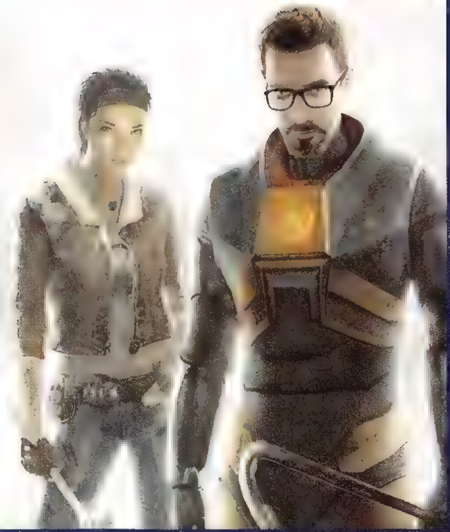
マスターリーグで安定した成績を収めるには、ただ能力値が高い選手を集めただけではない"層の厚さ"が必要になる。移籍ポイントに余裕ができたら"試合ごとにランダムで調子が変動"する仕様に対抗するために、控えにコンディション安定度が高く、ポジション適正の多いユーティリティープレイヤーを獲得しよう。こういった選手がベンチに入れば、主力が軒並み不調な状態であってもそれほどチームの総合力を落とさずに戦えるぞ。またプレイ安定度の高い選手も貴重な存在。この数値が高ければライン際やゴール前といった場所でも安定したプレイを披露してくれる。守備的な選手を獲得する際はプレイ安定度も確認しておこう。なお本作では、選手がケガをすることは滅多に無い。「こいつ家庭用だとすぐケガするんだよなー」といった選手でも、本作なら存分に活躍させられるぞ。

お勧め中～高コスト選手

ポジション	名前	国籍	移籍ポイント	サブポジション			[illegible]
GK	ファンゼルハール	オランダ	125	—	—	—	ゴールキーパー中最高のロングパスの精度とスピードを持ち、最終ラインから攻撃を組み立てられる。またキーパーとしての総合力が5本の指に入るほどの実力を持つ。ジャンプがやや物足りない数値だが、身長が高いため気にはならない。
GK	フーバー	ドイツ	130	—	—	—	妙な名前で分かりにくいが、モデルは長年ドイツの正GKだったあの人。レスポンスやディフェンスなどはほかの一流キーパーとそれほど違いは無いが、折れることの無いメンタリティ（95）はほかのポジションの選手と比べても屈指の数値。
CB	マルケス	メキシコ	112	SW	DMF	—	DMFでもそん色の無いパス関連の数値が魅力。ディフェンダーとして必要な能力は軒並み80以上。ただDMFとしてプレイするにはスタミナが低いので注意しよう。同タイプで小回りの効く選手か欲しいならロベルトコナッチがお勧め。
CB	テュラム	フランス	137	SB	—	—	スピード関連の数値が充実している上、空中戦などフィジカルの強さが求められる場面でも水準以上の働きをする万能型ディフェンダー。CBとしてではなく、ゲーム中屈指の守備力を持つSBとして起用してもいい。
CB	プジョル	スペイン	157	SB	—	—	プレイ安定度8、コンディション安定度7と驚異の安定感を誇る。ディフェンスにかかわる能力がすべて80後半～90台と最高レベル。さらに左右どちらのSBもこなせるという、ユーティリティー性を併せ持っている優良選手だ。
SB	ファンブロックオースト	オランダ	102	CMF	SMF	—	攻撃的な左サイドバック。ダッシュ力、ロングパスの精度共に高いレベルでまとまっている選手だ。守備力は同タイプの選手の中では高い方。シュート力が欲しいならリーセ（ノルウェー）やロベルトカルロス（ブラジル）を獲得するのがいい。
SB	ザンブロッタ	イタリア	132	WB	SMF	—	攻撃的なサイドバックでかつ、両サイドの適正を持つ使い勝手のいい選手。利き足は右なので普段は右サイドで使ってやるのがいいだろう。スタミナ95、コンディション、プレイ安定度が7というのも見逃せない。
DMF	ガラエク	チェコ	102	CMF	SMF	—	高いボール奪取の技術にカバーリングの特殊能力を持つ守備的MF。パスの精度はDMFとしては平均的だが逆足精度が高いため、乱戦の中からボールを奪った直後であっても安定したパスを供給できるぞ。
DMF	マケレレ	フランス	122	—	—	—	DMFしか適性が無いのはマイナスポイントだが、MF中最高のディフェンス能力を持つ。ショートパスの精度は悪くなく（ロングパスは苦手）、フィジカルが強いので獲得すればチーム全体が引き締まる。コンディション安定度か高いのも○。
CMF	ホフー	オランダ	175	CB	DMF	OMF	OMFより後ろのポジションはすべてこなせるという究極のユーティリティプレイヤー。プレイ安定度8、コンディション安定度7と共に高い。チームの穴を埋める役割を担うにしては移籍ポイントが高いのがネックか。
CMF	スミス	イングランド	120	SMF	OMF	CF	ホフーとは逆に、攻撃的なポジションのほとんど（WG以外）の適性を持つ選手。ただCMFとしてはパス関連の能力が物足りない。チームの中核として活躍させたい場合はCFやSTでピッチに送り出してやった方がいいだろう。
CMF	ジェラード	イングランド	185	DMF	SMF	OMF	全選手最高のショートパス精度99に、強烈なシュート力を持つ最高レベルのCMF。攻撃面は超一流だが、スタミナが若干低い。スタミナを兼ね備えた選手を獲得するならランパート（イングランド）かファンボックル（オランダ）かいいだろう。
SMF	ライトフィリップス	イングランド	185	SB	OMF	ST	サイトならどこでもこなせる上（しかも両サイド）、STやOMFなど中央の攻撃的なポジションの適性を持つ　パスよりは中へ切れ込んでシュートを狙おう。パサータイプの選手か欲しいなら代表の先輩、ベッカム（イングラント）を獲ろう。
SMF	ゼ ロベルト	ブラジル	136	WB	CMF	WG	左利きのパサータイプのSMFとしては最高のロングパス精度88を誇る選手。ドリブルの精度が92と高く、相手を抜き去ってゴールエリアにボールを持ち込むのが得意。ただしシュート自体はそれほどうまくないので、チャンスの演出に徹しよう。
OMF	リュンベリ	スウェーデン	135	SMF	ST	—	スピード系の数値が90を超える俊足のOMF。スピードとスタミナを生かすには司令塔的な役割より、SMFのようなスペースが大きいポジションに配置した方がいい。パス、シュートの精度が水準以上で扱いやすい選手だ。
OMF	ネトレト	チェコ	162	CMF	SMF	—	無尽蔵のスタミナと瞬発力、パス精度、シュート技術などすべてが高いレベルでまとまった好選手。ボディバランスなどフィジカルが強いため当たり負けもしない。コンディション安定度が高いので安心して主力選手に据えられる。
OMF	カカ	ブラジル	155	SMF	ST	—	瞬間的に敵DFの裏を突く瞬発力はフォワード顔負け。パス関係はOMFとして1、2を争うほどの数値を誇る。ドリブルがうまいので、中盤でボールを受けてサイドを切り裂いていくことか容易にできる能力を持った選手だ。
WG	ロッケル	オランダ	105	SMF	ST	—	最高レベルのドリブルスピード（95）と加速力でサイドを切り裂く左ウイング。パスの精度はそれほど高くないので、前線でボールを持ったら一気にゴールに向かった方が持ち味を生かせる。コンディション安定度が低いのが弱点。
ST	トマソン	デンマーク	107	CF	—	—	こぼれ球へ素早い反応を見せる（レスポンス93）、セカンドトップとして理想的な能力を持つ選手。ポジショニングや飛び出しの特殊能力を持つため、エリア内では数値以上の働きを見せる。フォルラン（ウルグアイ）も同じタイプの選手だ。
ST	ロナウジーニョ	ブラジル	192	OMF	—	—	ゲーム中最高のドリブル精度にテクニック98と、技術面の数値はほぼすべて90以上。フィジカルが強いためプレスやスライディングにも強い。中央への強引なドリブル突破もロナウジーニョにやらせてしまえば脅威の攻撃となる。
CF	ケマー	チェコ	100			—	202cmの長身にボディバランス98。その姿はまさに前線にそびえる巨大な壁だ。ヘディングだけでなく足元の技術も平均的な能力を持ち合わせている、ポストプレイヤーとしては最高の素材だろう
CF	アンリ	フランス	250	WG	—	—	獲得にはゲーム中最高の移籍ポイントが必要だが、それを補って余りある性能を誇る選手。決定力だけでなくパス関連の数値が高いので、アシスト役もこなせる。コンディション安定度が唯一の弱点。
CF	ファン ミステルローム	オランダ	188	—	—	—	アンリがスピード系フォワード最強ならこちらはパワー系最強。ボディバランス、シュートテクニックが高く、どんな態勢からでもシュートを狙える選手。アドリアーノ（ブラジル）と同タイプの選手だ。

雑話in ロッカールーム

「ウイニングイレブン」のキャンペーンサイトがオープンしたぞ。ここではウイイレを好きなタレントの映像が見られるだけでなく、プレゼントも当たるとのこと。詳しくは「ウイイレ侍がゆく」サイトをチェック！　アドレスはwww.konami.jp/we/samurai/　またP74のプレゼントコーナーにウイイレグッズのプレゼントもあるぞ。



準備を怠らず、戦場へ向かえ!!

HALF-LIFE 2 SURVIVOR
■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS(1人称シューティングゲーム)
■操作方法：2レバー＋2ペダル
■発売日：2006年6月下旬予定
■使用基板：TAITO TypeX＋(プラス)

Text:黒鉄タカスエ

いよいよ稼働を開始する、アーケード初の本格FPS『ハーフライフ 2 サバイバー』。今回はFPS初心者のための基礎の基礎と、プレイヤーが選択できる四つのジョブについて紹介。戦いは既に始まっている。戦地へ急げ！

LESSON

FPSの基本を覚えることが、『HL2S』マスターの第一歩だ!!

『HL2S』はもちろん、FPSでの基本ともいえる項目について解説していく。少しの判断ミスが命取りとなるFPS。やみくもに動き回り撃ちまくるだけでなく、自分の置かれている状況をよく把握して行動するよう心掛けよう。

1 基本は常に移動しながら!

左手で自分の移動、右手でガンサイトの操作＆攻撃を担当する本作。慣れないうちはどうしても敵を見付けると足を止めて照準合わせに集中しがちだが、それではただの的になってしまいかねない。そこで、最初のうちは確実に攻撃をヒットさせるよりも、**常に前後左右に動き回るクセを付けよう**。その際、右手は照準合わせをイメージするよりも、左右に旋回するというイメージを持った方が、操作のクセを理解しやすい。

また「動き回る」というのは敵も同じ。相手の動きをよく見て移動方向を予測し、「置く」ように攻撃を出していくのが効果的だぞ。



敵と対峙したときは、左右に平行移動しながら攻撃するのが基本。平行移動しつつ左右に旋回させ、相手側面に回り込むような動きを心掛ければ被弾率はグッと下がるぞ。



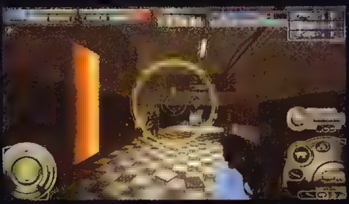
照準合わせにばかり集中していると、集中砲火をくらってしまう危険が。

2 周囲の状況に気を配れ!

画面の中心に表示されるレーダーには、現在攻撃を行なっている敵か、ペイント弾の付いた敵しか表示されない（味方は常に表示される）ので、辺りに敵が見当たらないときも、**常に周囲を見回しながら移動すること**がポイントになる。

また、視界が正面しか無いFPSでは、攻撃をくらった際の表示確認が非常に重要。攻撃を受けた方向に気を配り、すぐにそちらを向いて敵の捕捉を行なおう。

ガンサイトの外周は、敵の居る方向を示している。敵を見失った際はこの表示を頼りに進もう。また、敵が近くなってくると内周が明るくなるため、曲がり角などでこの表示が出たときは細心の注意を払うこと。いつでも応戦できる準備を整えておこう。



3 しゃがみ・ジャンプを使いこなせ!

左右フットペダルによるしゃがみ・ジャンプは画面上の変化以上に重要な役割を担っている。

しゃがみは障害物の後ろに隠れて攻撃をやり過ごせるだけでなく、**攻撃時の衝撃（＝ブレ）が少なくなり、命中精度を上げることができる**。

ジャンプは、障害物を飛び越えるのはもちろん、**交戦中にジャンプを織り交ぜて移動することで、被弾率を下げることができるのだ**。たとえ追い詰められてもあきらめず、ジャンプで逃げながら攻撃することで、一矢報いることができるぞ。



障害物の影にしゃがんで隠れ、遠くから精密射撃を行なう、といった芸当も可能。

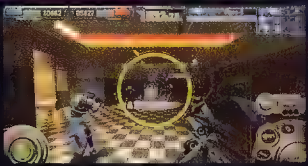


ジャンプで相手の誤射を誘い、無駄弾を使わせるのも立派な戦法だ。

4 味方との連携を意識せよ!

バトルモードでは常に4対4の戦いとなる。とはいえ、フィールドが結構広い上、スタート地点もバラバラなので、適当に動き回っていると複数の敵に囲まれてピンチに陥ってしまう。腕によほどの自信が無い限りFPSでは単独行動は命取り。ゲームに慣れるまでは戦闘開始後まず仲間を探し、**最低でも二人一組で行動するようにしよう**。

また、敵も同じように行動してくる場合が多いので、数的優位を保てるようにするにはどう動くかを常に考えて行動するのが重要だ。



常に数的優位を保てるように行動することで、戦闘を有利に進められる。



仲間に気を取られている敵を集中攻撃！　ときには自分がおとりになることも必要だ。

LESSON

プレイヤーの分身となる 4種類のジョブを紹介!!

ここでは、バトルモードで登場する4種類のジョブの特徴について紹介。カードを作成する際にジョブも選択しなければならないので、あらかじめどのような戦い方をしたいか考えておき、準備万端でゲームセンターへと向かおう。

何でも来いの万能選手!!

レンジャー



こんな人にオススメ！

- ●スタンダードなキャラが好き
- ●攻撃も仲間のサポートもしたい
- ●戦場をかき回したい

レンジャーは、移動力が高いジョブ。基本的にはフィールドを駆け回り、戦場をかき回す役目を担う。また、その高い移動力で遠くの仲間のフォローに回ったり、戦場に飛び込んで敵をおびき寄せたりと、攻撃だけでなくさまざまな役割をこなさなければならないのだ。

敵を攻撃しせん滅するのはもちろんのこと、仲間の状況も常に把握する判断力が問われる、忙しいがやりがいのあるジョブといえる。



縦横無尽に駆け回り、獅子奮迅の大活躍を行なうことこそレンジャーの本懐。

初期装備設定

レジスタンス	コンバイン
パール	スタンスティックα
サブマシンガン	パルスライフル
スモークグレネード	グレネード

一撃必殺、我に有り!!

ソルジャー



こんな人にオススメ！

- ●一発の威力が高くないとイヤ
- ●どっしり構えて戦いたい
- ●武器はデカさが命!

高い攻撃力で敵を粉砕するソルジャー。ロケットランチャーを戦場にブチ込み、敵を一気に粉砕できる。特に混戦状態にロケットランチャーを撃ち込み、一気にせん滅できたときなどはそう快感バツグン！

攻撃力が高い半面、移動速度、旋回速度などは全ジョブ中最低。そのため敵を追い掛けるよりも、待ちかまえて迎撃するスタイルが適している。他のジョブに誘い込んでもらうのも手だぞ。



ロケットランチャーを戦場に撃ち込み、敵をまとめてぶっ飛ばしてしまえ！

初期装備設定

レジスタンス	コンバイン
パール	スタンスティックα
サブマシンガン	パルスライフル
ロケットランチャー	ロケットランチャー

非情のヒットマン!!

スナイパー



こんな人にオススメ！

- ●精密な射撃に自信がある
- ●安全なところから攻撃したい
- ●闇に隠れて生きていきたい

スナイパーは、「スナイパーライフル」、「ボーガン」で遠くの敵を狙い撃ちにすることができるジョブ。2段階にズームできるスコープで遠方の敵に狙いを付け、ヘッドショットで倒してしまうことができる。

しかし、ズーム中は近くの状況がほとんど分からないため、敵の接近を許してしまうと何もできずに倒されてしまう。マップをよく把握しておき、いかにスナイプポイントを探し出すかが活躍のカギだ。



ときには仲間を盾にする非情さも持ち合わせていなければならないぞ。

初期装備設定

レジスタンス	コンバイン
パール	スタンスティックα
サブマシンガン	パルスライフル
ボーガン	スナイパーライフル

つかんで投げて、大暴れ!?

エンジニア



こんな人にオススメ！

- ●特殊なキャラが好き
- ●職人芸を見せ付けてやりたい
- ●バリケード作成に魅力を感じる

フィールドに落ちているドラムカンやテーブルを持ち上げられる、「グラビティーガン」を装備した一風変わったジョブ、エンジニア。持ち上げた物体は、その場に置いてバリケードにしたり、敵に向かって投げ付けることができる。

ドラムカンを投げ付けて攻撃したり、大きな机を盾にして攻撃を防いだりと、地味ながら小技の効いたテクニックが必要といえる。スナイパー同様マップ把握が非常に重要だぞ。



フィールド上に転がるあらゆる物体がエンジニアの武器となり防具となる。

初期装備設定

レジスタンス	コンバイン
パール	スタンスティックα
サブマシンガン	パルスライフル
グラビティーガン	グラビティーガン

回転シートで前後から迫るゾンビを撃ちまくれ!!

THE HOUSE OF THE DEAD 4 SPECIAL™



ザ ハウス オブ ザ デッド4 スペシャル
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ガンシューティング
■操作方法：マシンガン型コントローラー
■発 売 日：2006年7月より順次稼働予定
■使用基板：LINDBERGH（リンドバーグ）

Text：閃屋

セガの誇るホラー・ガンシューティングゲーム、「ザ ハウス オブ ザ デッド（以下HOD）」が、親子やカップルで楽しめるアトラクションとなった！　恐怖を煽る数々のギミックに、果たして冷静に対処できるか!?

この筐体に乗ったが最後！ 取り巻く恐怖から逃れられない!!

襲い来るゾンビとマシンガンで戦う「HOD」が、ボックス型のアトラクション筐体で新登場！　最大の特徴はペアシートが回転し、前後2枚の巨大スクリーンに群がるゾンビと戦う点だ。ゲームの進行状況と連動してシートが回転し、さまざまな角度からゾンビが迫る！　そして物語は「HOD4」では語られなかった外伝的な内容で、ファンも見逃せないぞ！





POINT 恐怖 吹き出す風

ゾンビに攻撃を受けるとライフゲージが減るだけでなく、プレイヤーの体に風が吹き付ける！　この風、来るとわかっていても「ヒヤッ」とさせられるからなかなかくせ者。よけようと思っても、体はシートベルトで固定されている上、シートの前後から吹き付けるので逃れられないぞ！



POINT 恐怖 銃が振動する

本作で使用するガンは「HOD4」とは異なり、振動機構を搭載している。弾を撃つとマシンガンのような振動を体に伝え、よりリアルにゾンビを倒す感覚を味わえるのだ。また「HOD4」では、弾を使い尽くしたらガンを振ってリロードしたが、本作ではトリガーから指を離すだけでオーケーだ。



銃を振るという操作が無くなったので、敵をふりほどくには中央のボタンを使う。

POINT 恐怖 大迫力のゾンビ

画面の大きさも単純に恐ろしさを増長させる。「HOD4」で62インチだった画面サイズを上回り、「HOD4 スペシャル」では100インチの大型スクリーンでゾンビが迫る！　しかも前後から!!　五つのスピーカーで構成されたサラウンドシステムも、阿鼻叫喚のゾンビ地獄を生々しく伝えるぞ。



夢に出そうな地獄絵図！　逃げ場は無いぞ！　マシンガンを撃ちまくれ！

HOD4SP 設置店舗

セガワールド　アリオ札幌	北海道札幌市東区北7条東9丁目　アリオ札幌　スパ・ソンャー館（サッポロビール園となり）
セガアリーナ富谷	宮城県黒川郡富谷町富谷字大清水上42-2
セガワールド宇都宮	栃木県宇都宮市東宿郷5 1-7
八景島カーニバルハウス	神奈川県横浜市金沢区八景島　横浜・八景島シーパラダイス内
セガワールドアルカス	東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2階・3階

政府機関のエージェントとなってゾンビの根源を排除せよ

STAGE 1 廃墟と化した街

それでは本編をポイント攻略していこう。本作のライフは個数制ではなくゲージ制となっていて、協力プレイでは１本のゲージを二人で共有することになる。ゾンビに噛まれたり殴られたりしないよう、基本は近距離のゾンビから倒していこう。危なくなる前に、手りゅう弾を使うことも忘れずに。またゾンビに絡みつかれたら、シート前部中央の黄色いボタンを素早く連打して、画面のメーターを満タンにすれば引き離せるぞ。

シートの回転には驚かされるが、クラクラする頭をすぐに立て直して、相対した画面に出現するゾンビを狙おう。また、背景に置かれたドラム缶や箱にはライフ回復アイテムが隠れていることがあるので、見かけたらマメに破壊すること。



群を成して現れるゾンビに恐れるな！　ゾンビの弱点は頭なので、トリガー引きっぱなしで頭を狙えばかなり早く倒せるぞ。



ゾンビに絡みつかれたら、黄色いボタンを連打して振りほどこう。



イベントも発生する。トラックに乗っているゾンビを慎重に狙え！

TYPE-0053 JUSTICE 巨大な口を狙え

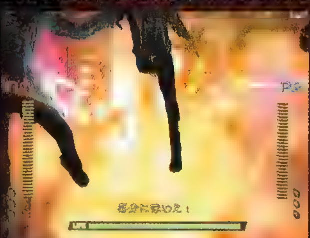


最終地点で遭遇するボスの弱点は舌だが、歩くにつれて動くため狙いづらい。確実にダメージを与えるには手りゅう弾を口に投げ込もう。手りゅう弾が無い場合は、歩みに応じて上下する弱点の通過地点に狙いを固定して、動かさずに撃ち続けるのがコツ。

STAGE 2 不気味な実験室

歩いて接近してくる普通のゾンビに加え、ジャンプして飛びかかってくる小型ゾンビや素早く突進してくるゾンビなど、激しい動きの敵が目立つ。危機回避に手りゅう弾を有効に使うため、投げてから爆発までにタイムラグがあることを計算に入れておこう。ここで特に注意を要するザコ敵は、制服を着たゾンビ。素早くタックルしてくるので、ゾンビ集団の中に軍服が見えたらすぐに銃口を集団に向け、手りゅう弾を投げよう。

ゾンビの数が多いこのエリアを無事脱出するには、闇雲に撃たずにゾンビの頭を狙うことが重要だ。最終決戦前の赤い池から現れるヘドロゾンビも、少し分かりにくいが体の一番上の突起が頭になっているので狙って素早く倒すべし。



手りゅう弾を使うなら早めを心がけること。特に軍服ゾンビは素早い動きで突進してくるので、決め打ちで爆破してやれ！



小型ゾンビは、目の前に張り付いてからでも即座に狙い撃てば倒せるぞ。



液体の中からしつこく現れるヘドロゾンビは手を抜かずに撃とう。

TYPE-0 MAGICIAN 激しい動きを追え



何と初代「HOD」のラスボスが登場。最初に放つ光の弾は、ボスの頭上付近に出現した直後に撃ち消そう。あとは激しく動くボスを追いかけ、厚い装甲の割れ目を狙い続けるのみ。ライフゲージを空にすると……？　ラストに続くシーンをその目で確かめてほしい！

ゾンビを撃ったその日から恋の花咲くこともある!?



女は度胸
男は愛嬌よネ

ペアシートでプレイできる本作は、何と二人の相性診断ができてしまうのだ！　そこで相性アップ大攻略!!　良い数値を得るには、相手側の画面の敵を倒すのがコツ。ゲームの進行具合でもパーセンテージがアップするので、長く続けて最強コンビを目指そう！



男なら
相方を気遣う
気持ちを忘れちゃ
いけないぜ

…かばって高パーセンテージをたたき出すのだ！

スコア表示コマンド

好評稼働中の「HOD4」の隠し要素を公開！　画面にリアルタイムにスコアを表示させる方法だ。やり方は、コイン投入後のタイトル画面中（アドバタイズデモ含む）に、トリガーとボム（手りゅう弾）ボタンで「TTBBTBTT」と入力後、スタートするだけ。これで画面上部にスコアが表示されるぞ。



これで得点丸わかり。「HOD4SP」では使えないのでご注意を。

HOD4SP設置店舗			
セガアリーナ岐阜	岐阜県本巣市政田1939	東京ジョイポリス	東京都港区台場1-6-1 「DECKS Tokyo Beach」3F~5F
梅田ジョイポリス	大阪市北区角田町5-15 「HEP FIVE」8F･9F	※各店順次導入予定です。時期については各店舗にお問い合わせください。	

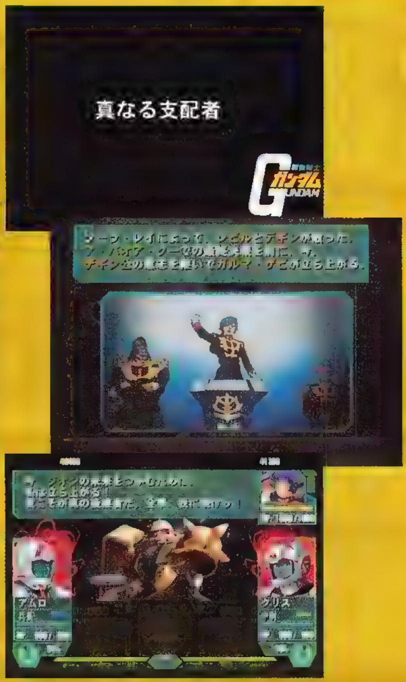
笑うなよ……兵が見ている……

クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士

前号で隠しキャラクターを紹介したが、さらなる隠しキャラクターが登場するとの情報をゲット。今回はその隠しキャラである「ガルマ」と、まだまだ存在する「勲章」について紹介。Webランキングの情報も掲載するぞ。

Text：飛鳥

クイズ機動戦士ガンダム問・戦士
■メーカー：バンプレスト
■操作方法：レバー+4ボタン
■発 売 日：2006年4月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256/246



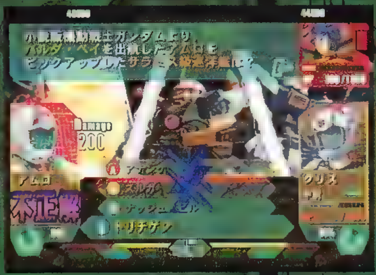
戦場におけるif……生き延びたガルマが登場

普通にプレイしている場合は序盤で登場し散っていくガルマ。しかし、このガルマが何と終盤で登場することが明らかになった。ガルマの出現条件は右のカコミを参照してもらえれば分かる通りだが、隠しステージでのガルマは序盤に登場するときとは比べものにならないほどの強敵となっている。その難易度も、前号で紹介したマツナガ、ライデンステージの次に難しいとされているのだ。

また、序盤で登場するガルマはガウに乗って特攻してくるが、隠しステージである「真なる支配者」ではガルマ専用ザクでの登場となるところもポイント。まさにガンダムのifの世界を体感できる内容になっており、一味違ったガルマを見ることができるぞ。さらに、ガルマザクを倒すことで「円賞王金」という勲章を獲得できるので、『問・戦士』プレイヤーとしてはぜひこの隠しステージに挑戦してみたいところだ。



出現条件を満たすと、ステージセレクトでガルマのステージが選択可能になる。ぜひ一度出現させ、ガルマの口上を聞いてほしい。



ガルマはHP1800、攻撃力2000と能力が高い。しかも出題される問題は高難度で、クリアは容易ではないぞ！

ガルマ出現条件

「ガルマ散る」、「ジオンの脅威」、「恐怖！機動ビグ・ザム」のいずれのステージもクリアしていない場合のみ、「宇宙要塞ア・バオア・クー」が「真なる支配者」となる。どれか一つでもクリアすると、ガルマとドズルが死亡してしまい出現しなくなるので注意しよう。

後半面の勲章獲得条件と効果

今回紹介する勲章は基本的にスコアアップに役立つ勲章が多い。「恋護射撃」は通常女性キャラの好感度がアップする効果だが、好感度が最大だった場合は「100,000点獲得」に変化するぞ。

連邦賜金（レンポウシキン）【※2個目】
条件：「光る宇宙」をノーダメージでクリアする
効果：獲得したマップ画面で100,000点加算される

円賞王金（エンショウオウキン）
条件：ガルマザクに遭遇する
効果：特に無し。ガルマザクを倒した証

恋護射撃（レンゴシャゲキ）【※2個目】
条件：エリア4クリアまでに500,000点以上獲得する
効果：女性キャラの好感度がアップする

連邦賜金（レンポウシキン）【※3個目】
条件：800,000点以上獲得する
効果：獲得したマップ画面で100,000点加算される

Webランキングを勝ち抜け！

現在公式Webサイト上では「Webランキング」の集計が行なわれている。ノーコンティニュークリア時に表示されるパスワードを登録して、加熱するスコアランキング戦争に参戦しよう！　キミは生き延びることができるか!?

月刊ガンダムクイズ王

Webランキングでは「総合ランキング」だけでなく、毎月1回その月のガンダムクイズ王をWeb上で発表する「月刊ランキング」が開催中だ。集計は月末締めとなっているので、まずは7月の集計に挑戦してみよう！

キミが持つガンダムの知識をフル活用して、ぜひすべてのランキングで1位を目指してみてほしい!!



総合ランキングを見れば、現在の状況が一目りょう然だ。キミは何位にいるかな？

http://www.gundam-quiz.com/ac/

間もなく一周年を迎えちゃいます！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

7月で稼動開始から約一周年、まだまだ根強い人気継続中！　今月も耳寄り情報満載です☆

芸能記者:田渕健康

アイドルマスター
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256

一周年イベント「THE IDOLMASTER 1st ANNIVERSARY」開催決定！

間もなく迎える稼動一周年を祝って、超豪華スペシャルイベントの開催が大決定！　声優陣勢ぞろいで展開する迫力のライブは、まさに一周年に相応しいクオリティです！

入場者はここでしか入手できない特製のリライタブルカードも入手可能なので、ファンならば絶対に見逃せない！会場に来た人だけが分かるサプライズも用意されているとか！？



特製リライタブルカードも入手できるぞ！

THE IDOLM@STER 1st ANNIVERSARY LIVE

今月の人気ランキング！～6月編～

765プロ調査によるアイドル人気ランキング、今月の結果はご覧のとおりになりましたー。上位陣の強さは相変わらずで、中盤勢力も定番の位置をキープしてきた模様です。しかし、下位グループはポイントが僅差なので、少し油断すると入れ替わりが発生するかも!?

次号では、これまで行なったランキングの推移を一気に発表！　アイドルたちの人気の移り変わりを見る事ができるので、お気に入りのアイドルの動向をチェックしてみてね！

次号、1周年ランキング特集！

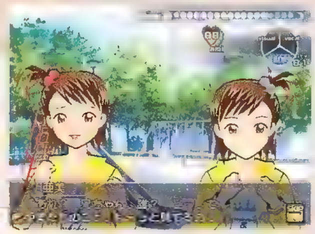
6月の人気アイドルランキング

（6月7日・765プロ調べ）

順位	名前	
1位	高槻　やよい	→
2位	天海　春香	→
3位	如月　千早	→
4位	萩原　雪歩	→
5位	三浦　あずさ	→
6位	水瀬　伊織	→
7位	秋月　律子	↑
8位	菊地　真	↓
9位	双海　亜美/真美	→



相変わらず、多くのユニットでひっぱりだこの千早。ボーカルイメージの要です。



一周年が訪れる前に、何としても最下位脱出を計りたい!?　ファンは奮起を！

CD



※ジャケットデザインは仮のものです

7650セット限定！コンプリートBOX登場!!

『アイドルマスター』のゲーム中に登場する10曲すべてのソロバージョンを収録した地上最強のコンプリートCD-BOXが、この夏ついに発売決定！　9人のアイドルがそれぞれソロで歌ったバージョンを収録してあるということは……。つまり、「太陽のジェラシー」だけで9人のアイドルごとのバージョンが存在し、それが全部で10曲あるわけで……、何とソロバージョンだけで90曲！　オマケに、10曲ぶんのカラオケをも収録してあるので、全収録曲は100曲！　これは聴き終わるまで3時間を優に越す計算になりそう!?

怒とうの100曲をCD3枚組で収録した当CD-BOXは、7650セットの完全限定販売！（シリアルナンバー入り！）　キャラクタージャケットも9枚入っており、お気に入りのアイドルをジャケットにすることもできるツボを心得た特典も付いて、7月19日発売予定DA！



※ジャケットデザインは仮のものです

ドラマCD・Scene06はメイドカフェ編!?

最近は意表をついた設定で楽しませてくれるドラマCDシリーズEXTRA STAGE。第二弾となる今作は、何とメイド喫茶を舞台とした「メイドカフェ編」！

もしも、アイドルたちがメイド喫茶で働くことになったら……。という状況設定の中で、彼女たちが見せる奮闘の様子をお楽しみあれ！　このほかにも、テレビのサバイバル番組に出演したという設定で贈る「サバイバル番組編」も収録！全く雰囲気の異なる2本のドラマを、ぜひとも楽しんでみてはいかがかな？

TOPIC

速報！7月に『アイマス』バージョンアップ予定！

一周年を前にしてファンにうれしいお知らせ！　去年の秋に実施されて以降、ちょっとお休みしていたバージョンアップ。しかし！　7月に『アイマス』がニューバージョンへとバージョンアップするとの情報をキャッチいたしました！　現在の時点では正確な新要素や変更点などは判明していませんが、来月号ではバージョンアップの詳細＆追加情報を掲載予定です。お楽しみに！



久し振りのバージョンアップ！　どのような変化があるのかは……待て、続報！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙い目。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。わりと簡単。

暑い夏をさらにヒートアップさせる、7月登場のオススメプライズを一挙紹介！　5月に開催されたプライズフェアの模様も、併せてお届けするぞ。



新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュアあすこれ

セガ／7月上旬登場／全3種

『エヴァ』の人気ヒロイン、アスカだけを集めたフィギュアシリーズが登場！ 様々な服装と表情により、アスカの魅力を存分に堪能できるのだ。なお、3種類そろえてパッケージを並べると、イラストが完成するおまけ付き！





甲虫王者ムシキング　ミニプラキット

セガ／7月下旬登場／全6種

『ムシキング』に登場する甲虫がプラモデルになった。オオクワガタやヘルクレスリッキーブルーなど、好きな人にはたまらないラインナップ。パッケージの台紙を使えばジオラマも作れるぞ。

古代王者 恐竜キング　ビニールバッグ

セガ／7月中旬登場／全4種

迫力満点のデザインが周囲の注目を集める、『恐竜キング』のビニールバッグ。プールや海に出かけるこれからの時期に重宝しそうなアイテムだ。スクエアタイプとドラムタイプの2種類が用意されている。





パチスロ北斗の拳 あたたハンドグリップ

セガ／7月下旬登場／全3種

ケンシロウのイラストがデザインされた、世紀末の香り漂うハンドグリップ。グリップを握るごとに「あたっ！」と声が出るギミック付き。ケンシロウ並みの握力が身に付くまで握るべし!!

2006年 10月 11月 12月 新作プライズリポート

[illegible]



[illegible]

10月



セガ

新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#3

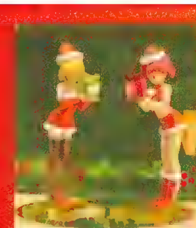
「古代の武器を使用した近接打撃訓練」という、アニメには無いシチュエーションが楽しめる。

キャッチ・ザ・トップ スーパーマリオブラザーズ2 [マリオセット]

「2」のマリオという、なかなかマニアックなセレクト。ルイージセットも登場するぞ。



タイトー



バンプレスト

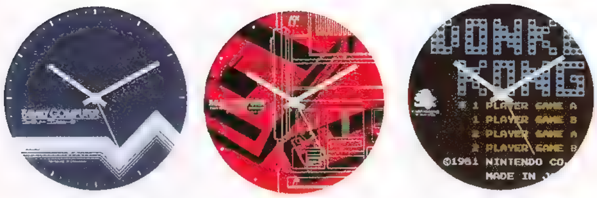
ケロロ軍曹 DXガールズフィギュア ～クリスマスver.～

[illegible]

機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュア5

ルナマリアとステラの衣装がまぶしい!! クリスマスパーティの最中というシチュエーションかな!?





Nintendoプライズコレクションシリーズ アートクロック

バンプレスト／7月下旬登場／全3種

ファミコン本体やドンキーコングのタイトル画面、そして初期のカセットロゴをあしらった、壁掛け時計が登場。デザイン性が高く、インテリアグッズとしての実用性も高い逸品だ。

ふたりはプリキュア SplashStar DXフィギュア

バンプレスト／7月中旬登場／全2種

TVアニメが3年目に突入！ 絶好調の『プリキュア』シリーズから、キュアブルームとキュアイーグレットのフィギュアが登場だ。より派手になった衣装の再現はもちろん、二人の可憐な表情も忠実に立体化しているぞ。





ガンダムシリーズ ハイクオリティキーホルダー ～オールガンダム編Ⅳ～

バンプレスト／7月下旬登場／全5種

ガンダムばかりを集めたハイクオリティキーホルダーも、いよいよ第4弾。今回はTVアニメに登場したものだけでなく、ガンダムヘイズル改や武者ガンダムなどもラインナップ！



テレビアニメ「ワンピース」 DXフィギュア～水着スタイル～

バンプレスト／7月下旬登場／全2種

ルフィとナミを、夏にふさわしく水着姿で立体化！ グラマラスなビキニ姿のナミばかりに目が行きがちだが、ルフィの造形も気合十分。ぜひ二つそろえて飾りたいところだ。

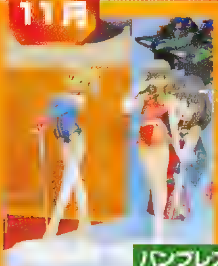
キャッチ・ザ・ドッツ バブルボブル

タイトー／7月下旬登場／全2種

懐かしさと自由度の高さで一躍人気商品となったあの「ドッツ」が、ついにプライズに登場。第1弾は、名作アクション『バブルボブル』だ。オールドゲーマーを自認する人は、何が何でもゲットせねばなるまい！



11月



バンプレスト

[illegible]

『GCB』の隠しオペレーター、レイコとキャシーがフィギュアに！ スラリと伸びる脚線美に注目！

セガ

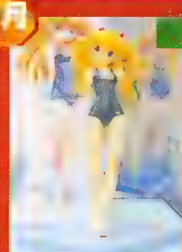


[illegible]

人気沸騰中のキャラクター「ミーナ」[illegible]

12月

セガ



新世紀エヴァンゲリオン エクストラスクール水着フィギュア feat.ぽよよんろっく

イラストレーター、ぽよよん・ろっく氏のイラストを忠実にフィギュア化。アスカのほかに綾波も登場予定だ。

ガンダムシリーズ ザクマニピュレーター型アクション携帯スタンド

手の中に携帯電話を置くと、ザクの手が閉じるギミックになっている。カラーバリエーションも豊富だ。



バンプレスト

今月のプレゼント

メーカーさんからいただいたグッズを大放出！ ご希望の方は74ページの読者プレゼントページまで。

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン
コレクションフィギュアあすこれ
3種セットで3名様

●バンプレスト
テレビアニメ「ワンピース」
DXフィギュア～水着スタイル～
2種セットで3名様
ガンダムシリーズ
ハイクオリティキーホルダー
～オールガンダム編Ⅳ～
5種セットで3名様

●[illegible]
[illegible]
バブルボブル
3名様

読者が創るゲーセンの未来

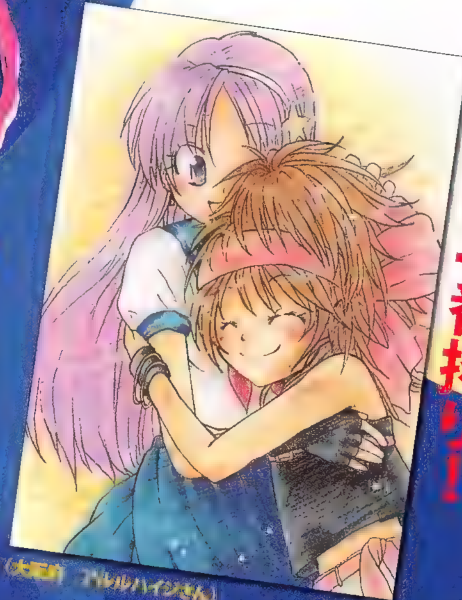
アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

WARNING! [illegible]のアルカディア大瀑布にて「5G[illegible]当に意気消沈させる絶望的なシケギ[illegible]ージで目を慣らして、折れない心を持って[illegible]ナーですか、ここは。

田渕健康：162-163（シケギャグ闘劇）、164-165ページ（大瀑布）／福田柵太郎：156-158ページ（アフロCMYK）／カイゼルちくわ：159-160ページ（解放区）、161ページ（グレースケール。）

今月の一番搾り！



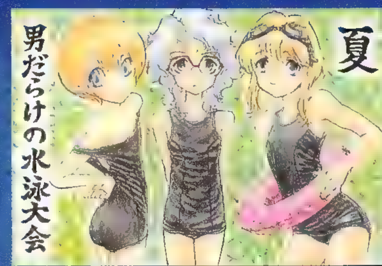
（大阪府　アルルハイジさん）

アフロCMYK

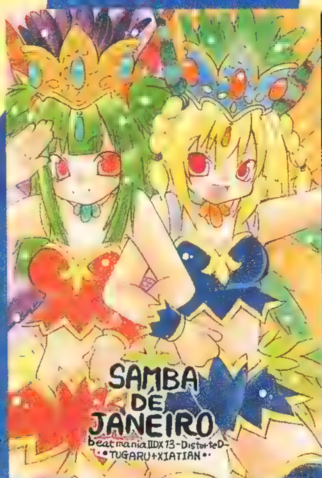
ゲームセンターに関係するネタなら何でもオッケーなカラーイラストコーナー、それが「アフロCMYK」であります！　読者様の熱きソウルを全身で感じるべしっ。



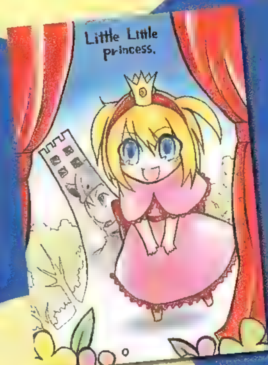
（京都府　[illegible]さん）
☆[illegible]ない風味のナコルルが素敵。
[illegible]の戦いは始まっていたりするのだよ。



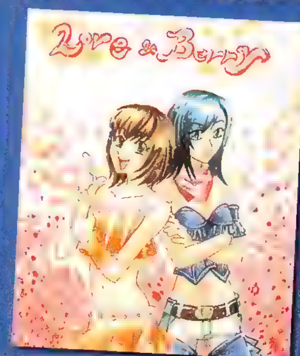
（[illegible]　[illegible]君）
☆男だらけ、お[illegible]！
一度で2本分の番組が[illegible]できますがな。



（[illegible]　[illegible]さん）
☆ツガルと夏天の[illegible]中学生コンビによるサンバ・ダンサーズ
レッド[illegible]ルーの衣装[illegible]派手でよろしくてよ！



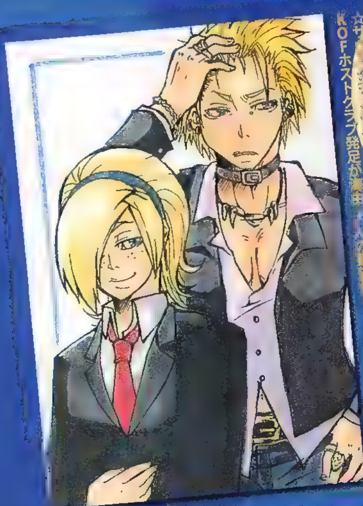
（大阪府　[illegible]さん）
☆ニテラ2が[illegible]、
冒険もノリでこなさないとね!!



（[illegible]　[illegible]之[illegible]さん）
☆プリティーンにコスモ人気の「ラブベリ」。
次回はフットまでヨロシクね！



（[illegible]　[illegible]さん）
☆キター[illegible]！



（[illegible]県　海面さん）
☆サ[illegible]ウンのルリ[illegible]☆ホス[illegible]ッシュはハ[illegible]
KOFホストクラブ発足が[illegible]



（[illegible]県　[illegible]さん）
☆[illegible]
はんなりした人でないかと。



（兵庫県　光輝レインさん）
☆[illegible]
テリー御大がシュール度増大！



（[illegible]　[illegible]河さん）
☆メイが[illegible]チック。
後髪を立てているんですよね、きっと。

A・Fro回覧板　投稿作品にAマークが付いた方には、A-Froオリジナル図書カード（投稿者の武術師某さんが描いた「アヴァロンの鍵」の絵柄です）をプレゼント。キャプションの頭にⒽマークが付いた投稿者殿は、秘密の花園にホームページをお持ちであるということ。アルカディアの公式サイト、読者投稿者リンクににゅるりとアクセスせよ！　→ http://www.arcadiamagazine.com/



（埼玉県　あいかわあかねさん）
Hソ[illegible]〇しのそよつきさん[illegible]ですが、でもまだまだ新キャラに負けないパワーあり！



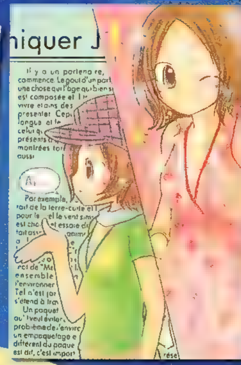
（神奈川県　公式さん）
☆メイドゲームの[illegible]



（東京都　[illegible]さん）
☆オリジナルドレスがステラの[illegible]



（神奈川県　[illegible]）
[illegible]月号の[illegible]　ファ[illegible]の心を[illegible]いいじゃない！



（大阪府　アルルハイジさん）
☆ギタドラの「show business」で[illegible]パルズファン[illegible]人、挙手！



（佐賀県　[illegible]川オウジさん）
Ⓗコッペリアとローザの水遊び。[illegible]の男の人も仲間に入れて[illegible]



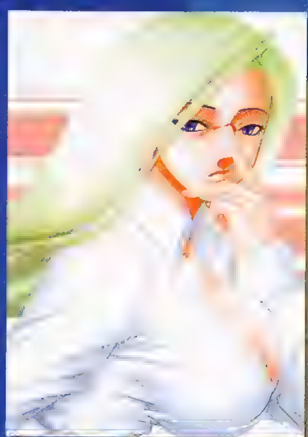
（東京都　上原キノ君）
H肋骨逝ってる[illegible]



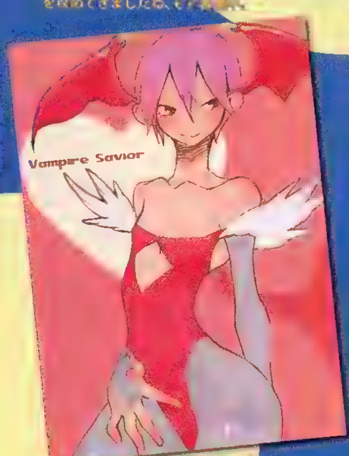
（東京都　具瀬さん）
☆その涙に理由は必要だろうか。その時が来た、ただそれだけのこと



（東京都　[illegible]さん）
Ⓗモード[illegible]DEアフロは新[illegible]を募集中。このスマイル君はロリティカ[illegible]



（千葉県　RYO君）
Ⓗ[illegible]+カットシャツというモリガニストの王道を攻めてきましたね、[illegible]



（宮[illegible]県　フジシロシュン[illegible]）
[illegible]もしくは[illegible]心と不[illegible]まれいづる一人の[illegible]

兄弟と書いてジュテーム

CMYK式 キョーダイ部

兄弟部カラーで爆発！　ブラザーズでしか入部を許されない禁断の部活動は絶賛存続中

（東京都　秋風たんぽさん）
☆し、シゲッ…！　兄弟部では「あのブラザーがこんなことしてそう」みたいなネタも募集。良心に反しない範囲で[illegible]



（東京都　[illegible]一さん）
Ⓗ燃え上がる最強の兄弟愛、それは[illegible]コンプレックス[illegible]し☆みたいな。素直じゃないよね♡



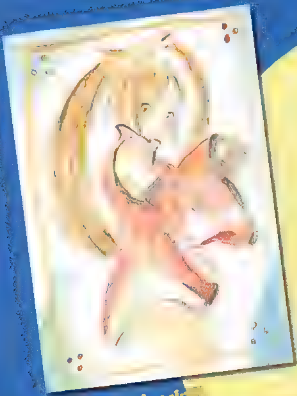


（岩手県　[illegible]利子さん）
☆凶DIVEと書いて兄弟部が……。大人になってもまだまだ学ぶことばかりさっ。



（山口県　[illegible]田[illegible]さん）
Ⓗ物憂げな顔をするエレキ、弟の様子を見て微笑むシロウの心中やいかに？

A・Fro回覧板　キョーダイウイルスが蔓延し大変な事態となった「アルカディア フロンティアーズ」。でも、まあこのままでいいか。楽しそうだし。こんな感じで発起人がぼそっと投稿したネタが、全国を巻き込んで大きくなっていくということもあるのです。ムーブメントがなければ、自分で作ってしまうのがベストウェイですよ、ブラザー&シスター！

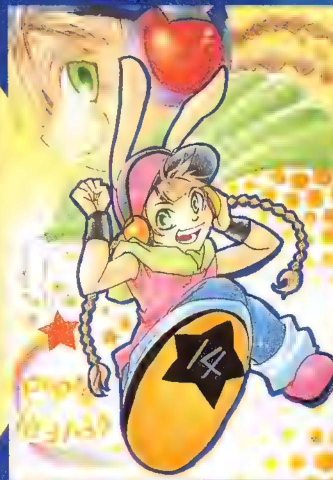


（埼玉県 halpock…）
…拳？ または酔拳か？ 相手の型を…わない…の存在でありますな。



（東京都 ヨウタん君）
…お久しぶりでーす。…の目線、口元は何かを伝えている気がします。

（広島県 …さん）
☆…シリーズでイチバンはっちゃけてるよね！ …ニャミ&ミミです！

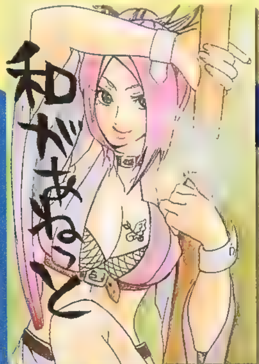


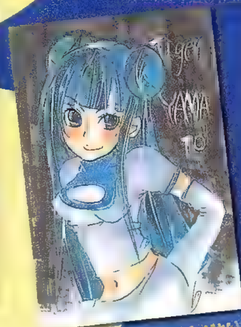


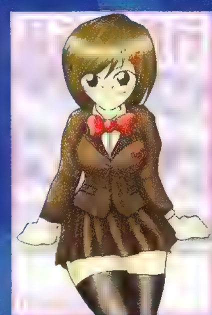
（東京都 …さん）
☆カラーリングがグッジョブ！
…がかわいさのMAXを引き出してますね。



（埼玉県 …さん）







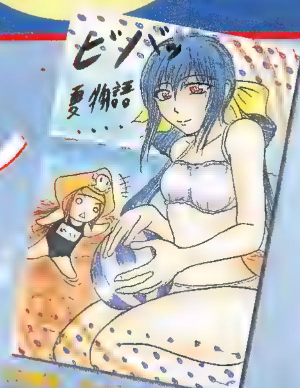
（東京都 …さん）



（大阪府 YU☆3君）

パイレーツ オブ アルカディアン

プレ夏特集







（福岡県 あじさば尻さん）
…どさくさに紛れて真っ裸が一名とは天晴！ 尻さんは罰としてエンブレ内プール掃除の刑。





（静岡県 …さん）
☆ゲーセンで食べるアイス、べとべとの手で遊ばないようにせな！



（大阪府 …さん）

A・Fro回覧板 「SG闘劇」は牛乳やウーロン茶を含みながら読むのがいいのかもしれませんな。や、一度も吹かずに終わるかもしれないがね……。そして、時節は夏の一大イベント・コミックマーケットが近付いているのね。投稿作品の裏などにサークル名や出展日程などを記しておくと、妖怪アフロズがにじりよって略奪行為の限りを尽くすかもしれません（ウソですよ！ あいさつするだけです）。注意。

A-Fro

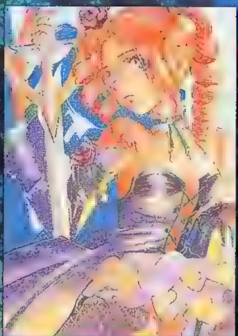
リバレーションズ 解放区

そのジャンルに、職人は命も賭す!?

[illegible]クロに、もっと一つのテイストにこだわり書きたいッ!!　と日々戦い続ける職人[illegible]投稿者の皆様、ぜひこの「アフロ解放区」、通称「アフリバ」においでなっせ! ここはゲームタイトルごとの支援コーナーに加え、読者が立ち上げる新コーナーもバッ[illegible]ていく自由の国なのデース。ただしコーナー枠が取れるかどうかは、毎月[illegible]次第!　まぁとりあえずは難しく考えず、勢いでネタを投下すべし!!

続 キャリっ子学園 マリンブルー

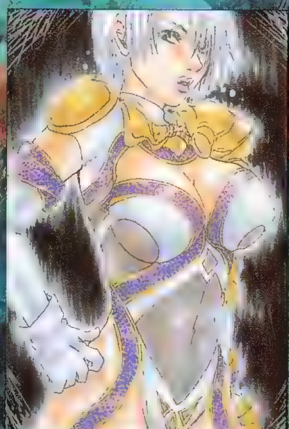
[illegible]色テイストなタイトルとは微妙に関係無く、今月も『ソウルキャリバーⅢ』投稿戦線は加熱中なのです!



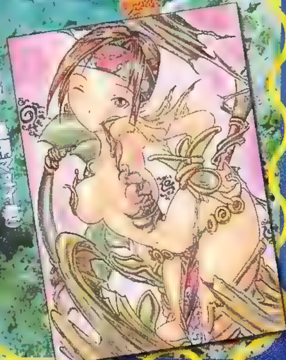
(広島県　[illegible]・ペンギンさん)
☆明日の無い道と、分かっていても[illegible]しいのは、温もりのある今だけ。



(フランス　[illegible]cioさん)
☆光と闇の、刃たちの交錯[illegible]ームの迫力が凝縮された1枚です



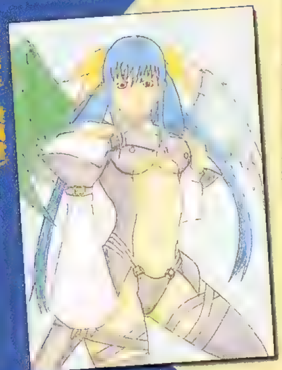
(福岡県　[illegible]月トミィさん)
☆夏らしく、涼しげな眼差しで。水のように冷たく、そして鋭利。



([illegible])
[illegible]

GGXX あつくし

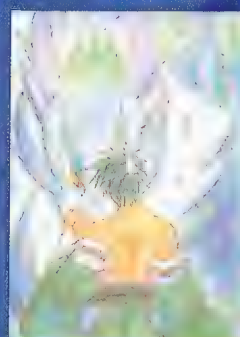
「闘劇'06 FINAL」でも、会場がタイランレイブオメガLv3ばりに燃え上がった「GGXX SLASH」!　その勢いを借りてか、今月も燃える投稿が山盛りでうれしい限りでございます!



([illegible])
[illegible]



([illegible])
Ⓗヒイ、ダンナがやたら熱く!? [illegible]



(広島県　[illegible]井川天佑さん)
☆一撃必殺もひたすらに熱い! 漢の背中には[illegible]が似合うッ



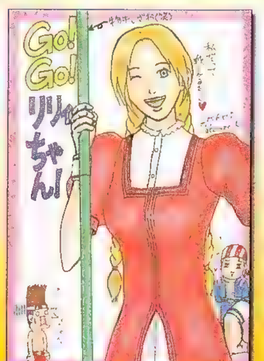
([illegible]　[illegible]さん)
[illegible]

KOFっ子 TORNADO

アルカデ史上最もカオスであった元のコーナーの遺志を継ぐ、KOFシリーズ支援コーナーがこちら。ゲーム共々、投稿人気はまだまだ衰えを見せておりませぬ!

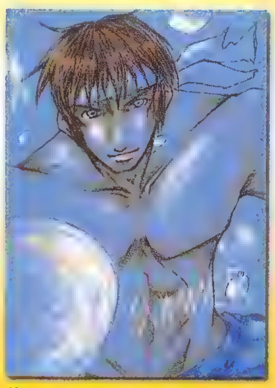


(新潟県　にょろり弱体化さん)
☆いつの時代も「オーケィ」が眩しい!
今後も自然体で連続登板希望!



(山口県　西河"AYU♡LOVE"貴教君)
☆『MI2』ではついに参戦!?
アーケード版でも、ぜひッ!!

NA★TSU 記念!　涼しげコーディネイターズ



(福岡県　綾騎かおるさん)
Ⓗ真吾、一足お先に海水浴の図!
……某氏に沈められてたりして。



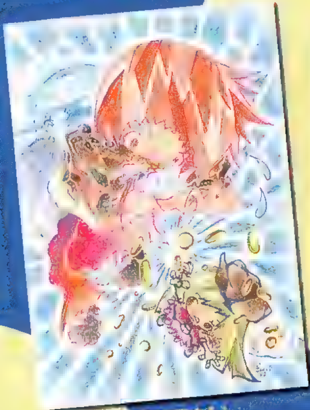
(大阪府　べるコロさん)
Ⓗ「スパッツを履かせ忘れました」(添付文より)
むしろ夏なので、大承認の着せ替え版とす!

A・Fro回覧板　アフリバの各コーナーを見るうちに、「このコーナータイトル、前のと違わない?」などと気付いたアナタ!　常に生存バトルを続けるアフリバの各コーナーのタイトルは、その月の投稿作品の傾向などでより最適化されているのです。決して担当者の気分で変えてはいません(多分)。なのであて先で正確にコーナー名を書かずとも、むしろ勝手にコーナー名を考えて送るのもアリですぞ。

A-Fro リバレーションズ

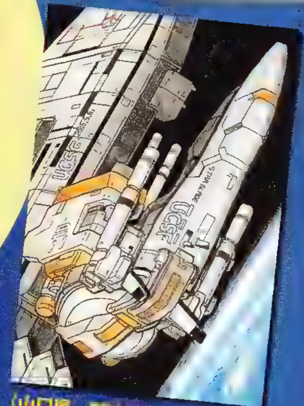
ゲーセンの平和を守るため！
弾幕STG防衛軍

昨今は新作STG（シューティングゲーム）も豊作で、投稿も多め！　というワケでさっそく特集という名の軍拡を試みました大佐殿

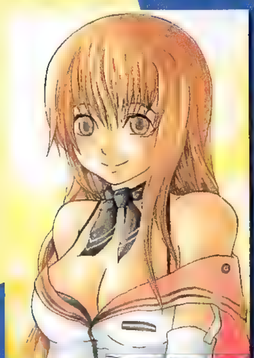




（千葉県　明日香さん）
☆キーもロー。…



（山口県　TEN HEAD君）
☆『スターブレード』、荘厳なる戦い　エンディングの感動が蘇る1枚です。



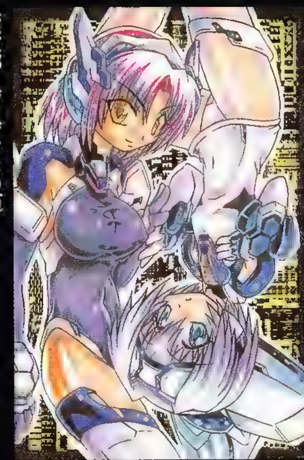
（香川県　安倍ゆかりさん）
☆肖像画のようにおすまし？　反動が……ちょっと怖い。



（愛知県　御影遣行君）
☆なるほど納得、トラブラー。……って納得していいのでしょうか0課の偉い人ッ!?

迎撃！となりのエグゼリ課

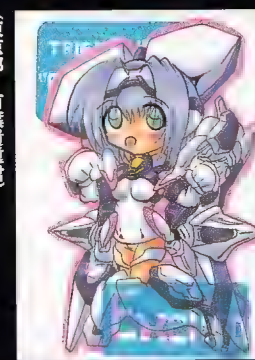
6月号の表紙も含め、話題沸とう中の『エグゼリカ』。防衛軍から独立部隊として特集枠に派遣してみました。



（東京都　ゲコゲコとる君）
Ⓗ「メカ娘が白スクとスク水でナイんとボインやで!!」
ハガキ裏面より。ま、まずはその鼻血を拭いてッ！



（新潟県　佐倉信士君）
☆あれ、ちょっと何か違和感が……。疑惑にアンカアシューッ!!（証拠隠滅）



（東京都　有葉貴董君）
☆兵器とは思えぬ愛らしさ。いかにもだれかの家で居候してそうな設定ですし！

～「QMA」特別編～
納涼林間学校

今回は『QMAⅢ』のユウ＆サツキ投稿が激多数！　なのでさっそく納涼も兼ねて、大集合していただきました。



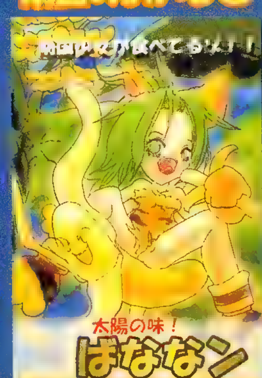




A-Fro CM大賞

広告には普通のイラストとはまた違った趣が！　というワケで投稿新境地を開くべく、架空の広告作品をアーケードゲームキャラで作ろうと始まった当コーナー。今月も宣伝効果高めの作品が参りました！

南国のおいしさ



（愛知県　すぅ君）
☆チャム印の瑞々しいバナナン。そりゃ美味に違いなかろうてッ!!

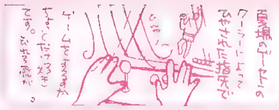
続巻に期待!?



（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ前回に続き、コミック表紙風広告！

A・Fro回覧板　今回惜しくもコーナー枠獲得に至らなかったコーナーはⅡDXシリーズの「ⅡDX/D FLYERS!」、三国志大戦シリーズの「三国投稿演義」などでした。STG各タイトルは、数が集まれば独立コーナー化も可能かも!?　また、レゲーコーナー「PLAY BACK 90's」やテーマ別着せ替えコーナー「モード DE アフロ」にも投稿が集まっておりますぞ。次回コーナー化するのはどのタイトルか!?

アフロ グレースケール。



（東京都　かがりさん）

ふと気が付けば、どいつもこいつも夏、夏、夏!!　といった感のある季節となりつつある今日このごろ。涼を求めてゲーセンに立ち寄ったところでふと出会ったような、そんなゲーセン日常ネタとモノクロ通常イラストを取り扱うのが、ここ「グレスケ」です。

闘劇'06 FINAL 歴史の証人たち

三日目しか見れなかったんですけど、盛り上がってましたね闘劇。タン・フー・ルー。

イベントはこうでなくてはいけませんよ。最高でした、あの御身体。

あと、『MBAC』の某実況泣かせも、観客の掛け声で盛り上がっていい感じでした。永久で有名なにが氏だからこそ、あそこまで観客もノッたのでしょう。残り数ドットから体力が減らないという状況もすごい盛り上がりました。鳥肌ものです。

『GGXX SLASH』は、3タテの多いこと多いこと。勢いのあった大会だったと思います。るぅ氏のブリジットには感動させられました。あと、T.S氏のディズィーもディズィー使いとして参考にしたいです。

ただ、大会が終わった後、残念ながら会場にゴミが大量に残されていました。自分のゴミはちゃんと処理していってほしいものです。

格ゲープレイヤーのモラルは、永久をやらないなどゲーム内のこと以外にも求められるはずです。

（埼玉県　新座猫君）

☆早速の「闘劇'06 FINAL」感想投稿、ありがとうございます！　皆さんの支えのおかげで、今年も三日間すべてが感動の嵐でした!!!

ただ、確かにゴミの投棄は多かったですね……。次回以降はぜひ、観客側にもルールを守るモラルを！



（東京都　上原キノ君）闘劇でも善戦してくれたレラの動き、まさに風のようでした

今日は闘劇の二日目、大好きな『KOF XI』の全国大会ですが……自分も出たかったです。

予選では福島、山形、宮城と出ましたが、いずれも1回戦敗退でした。一度でいいから、闘劇のあの大きな舞台に上がってみたいです。

ぜひ来年も、闘劇を開いてください。来年こそは本戦出場権を取れるように頑張りたいです。

（福島県　KOF大好きだ君）

☆闘劇は全国の対戦格闘ゲーマーがいる限り、続いていきます　その闘志、ぜひ来年まで絶やさずに！



（北海道　月光庵さん）

☆炎と氷が溶け合う未来。これからも、宿命など二人の前には無い



（岩手県　慧利子さん）

☆ひそかに同ネタ多数でしたプリ事変……また起きてしまうのかっ

『アヴァ』記事大団円 その反響は……。

『アヴァロンの鍵』のコーナーも終了ということで、非常に残念です。約3年間、よく続いてくれたと思います（あとよく続けた自分）

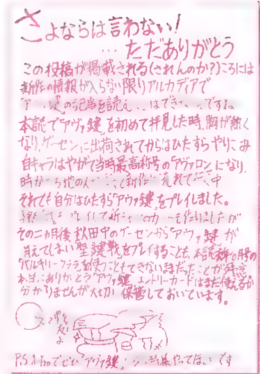
記事を読み返して感じたのは、ユーザーとメーカー、それに編集の方との距離の近さでした。『弐』になる時の新アイデア募集やイベント、テーマデッキコンテストなど、ほかのゲームタイトルには無いユーザーとの近さを感じました。もし『アヴァ』コーナーが攻略だけのページなら、自分はとっくに引退していたと思います。

コーナーは終わりますが、これからもこのコーナーのようにユーザーに密着した記事を期待しています。最後に一言。お疲れ様でした。

（神奈川県　マル君）

☆「アヴァ鍵」記事ページ終了に伴い、読者の皆様からは多数の「残念だ」という声をいただきました。コーナーは先月をもちまして一時終了ですが、今後も「アヴァ鍵」を遊び続けることで、ファンの気持ちはセガへと伝わるはずです！

今後も皆様の声を元に、アヴァ鍵コーナー以上に愛される記事を作成しますゆえ、ご支援ご愛読よろしくお願いします！



（秋田県　序偶君）記事は終わっても、「アヴァ」は終わらす！　今からでも設置店探しの旅に出ないかい!?

レゲー CIA動く!? 設置店情報提供

6月号の162ページにて“『club cart』の目撃情報求む”という内容がありましたので、ご報告をば。

場所は東京都内を走るJR中央線・総武線の西荻窪駅近くです。駅の北口を出て、そのまま吉祥寺方面へ歩き、左手のセブンイレブン、右手のファミリーマートを越えた先です。

ここのゲーセンは2店舗あり、駅から離れた方が設置店です。ゲーセン同士が近くなので、片方発見すればもう片方もすぐ見付かります！

プレイ料金は1プレイ50円で、2台設置なので対戦も可能です！

（東京都　西荻猫君）

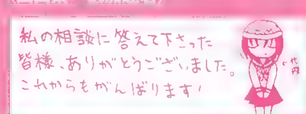
☆早速の情報提供どうもです！　ドラゲーっ子は今すぐフルアクセルで西荻窪を目指すべし！

広がる読者の輪 A-Fro HBS

読者の交流を支援する当コーナー。今回は6～7月号の「即断即決刑事」で回答を頂いた、お三方からのレスをご紹介します。

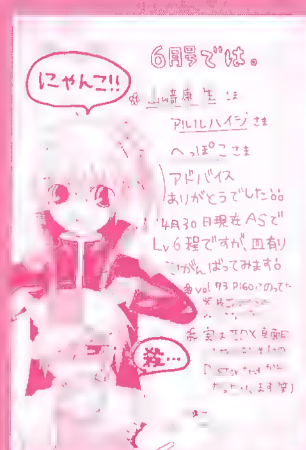
P猫さん、KAGE！さん、FPMさん、G3Cはツンデレさん、九尾きつねさん、また回答を送ってくださった皆さん、ありがとうございます！　皆さんの意見を参考に、これからのゲーセンをより楽しく過ごせるよう頑張ります。

（山口県　低加速君）



（東京都　九尾きつねさん）

☆こちらは7月号の……ってレス早ッ!?
その気合いでカライラ投稿もよろしく！



（東京都　秋風たんぽぽ2946さん）

☆スクラッチはⅡDXの楽しさの一つ。
ぜひマスターしてカッコよくキメてください！

A・Fro回覧板　昨今は新規投稿者の方にも続々と参入していただき、アフロズはうれしい悲鳴と共になぎ倒される日々でありますが、ここでペンネームについての注意をば！　公序良俗に反するペンネーム（卑猥な表現、読んで不快に思う人がいると想定できるものなど）は掲載が難しいので、慎重にお考えください！　また所在県名の秘匿も無しとさせてもらっております。ご理解、ご協力お願いします！

ツンドラ系日本一決定戦

シケギャグ闘劇'06

はっきり言おう。SG［シケギャグ］とは、人類が生み出した最もしょーもなく寒々しいネタである！　しかし、この大寒波を作り出すために、人々は情熱を傾け、大いなる人生の寄り道をしてしまうのである。この涙ぐましい努力をだれが笑えるであろうか!?　「無駄の中に宝がある」――この金言を現実にしてしまった、投稿者諸氏のデス・ウィッシュなネタの数々を今、ここにッ大開陳！　もちろん、この中からNo.1にシケた作品を選ぶのは、うっかりこのページを開いているアナタ！　シケギャグ闘劇、始めるぞオラー！



（福岡県　あまどれあさ君）①
とうなの!?　この全力投球具合！
シケギャグはもはや職人芸の時代に…

シケギャグ闘劇2006・チャンプ選出ルール

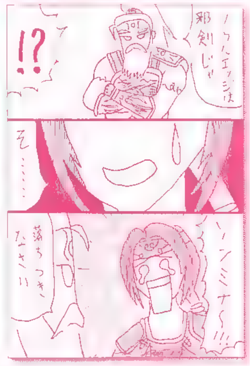
読者の皆様は「これぞ！」と思ったシケギャグ作品（A級戦犯とも言う）を選んで、アンケートハガキや投稿物のウラに、ペンネームの後にある作品番号を書いて、アルカディア編集部まで送り付けよう！　投票できるのはお一人様1作品のみ！　っていうか、2作品も選んだら廃人になっちゃうよね。見事票数を集めた上位3作品は、アルカディア10月号で大発表！　アフロズから記念品も贈られるぞう。コメントなども添えてもらえると、より凄惨な感じが盛り上がるので大歓迎さ！



（大阪府　天丼さん）②
☆開始早々からただならぬ危機感を覚える今年のSC闘劇　SUCCESS！



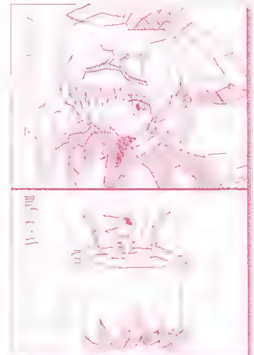
（熊本県　アサシン好きHOYUさん）③
☆途中でやめときゃいいのに！
でも止まらないのがSG戦士



（長野県　LEG君）④
☆ドライヴ感はともかく、読後のあっさり感は満点。王道的SCだといえる



（新潟県　にょろり吐血さん）⑤
☆さようなら、私のアテナ。さようなら私の世間体（ハガキ裏より）



（宮城県　晴天バースト君）⑥
☆二度見直してみるとグッと倦怠感が増す。ふ、深い！



（東京都　西村もつ君）⑦
☆Wow!　疾走感かCool!！
続いてやってくるのは失踪したい感



（愛知県　バクレツ丸さん）⑧
☆妙に黒いラクス役にも注目だ。
パワーファイトが過ぎるよ君ら！



（京都府　蒼い湿布君）⑨
☆かなり致死量が高い1枚。
目が、目がぁぁぁ。



（石川県　かめさん）⑬
☆無邪気さが逆に罪深さにつながっていると思うかとうですかいトモアセル



（東京都　QQQ君）⑭
☆4年連続出場となる常連、QQQ氏熟練の技が冴え……って、あんたら本名なんだっけ？



（東京都　ゲコゲさとる君）⑩
Hキャプチャーしてとうぞ
死兆星にロックオン！



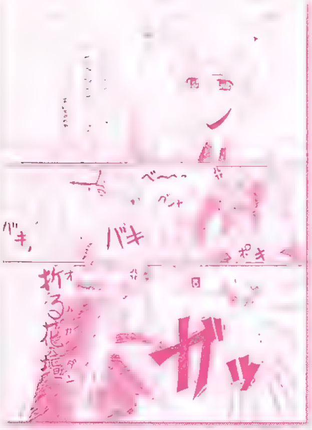
（東京都　良月君）⑪
☆「ティンカーベルの頭が吉寅に似てたので」……理由はそれだけらしい。



（埼玉県　「ワルキューレの背中にときめきオンライン」でばいそ君）⑫
☆そのかわいらしさにはだまされないゾ！

A·Fro回覧板　欄外たって容赦しねえ！　シケギャグ文字編を繰り出しておくのさ！　「ぐあああ！　壬無月斬紅郎にクローかまされたッ!」「壬無月さん、クロー」（富山県　山田道楽斎君）☆……それでは次のハガキ　ギルが網タイツを履いたのでギルがメッシュ。」（埼玉県　げっつ☆先生）⑨　☆携帯アドレスから頂いたことからして、勢いだけで送ってきたということが分かりました

～注意～
立ち読み、並びに電車・バスなどでの閲覧には十分ご注意ください



（東京都　猿合掌君）15
気合の入れところか心地よく空回りしている痛快作 吹っ飛ひホースも愉快



（富山県　流火季月さん）16
オルカタンネタを2枚並べてみたかとうか切り口豊富た 笑



（大阪府　華南さん）17
☆「何でしょうか……この'逃げも隠れもしないぜ！'というような死を覚悟した潔さは」（本人談）



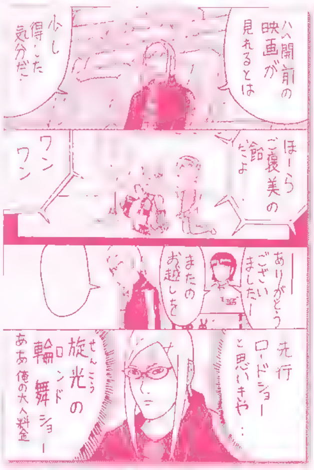
（愛知県　御影道行君）18
☆ドラマがあると思いきや、一気にやってくるオフビートな波 これぞシケギャグのだいご味よ！



（島根県　アカメ君）19
ストレートゆえに破壊力のある一撃タネ！



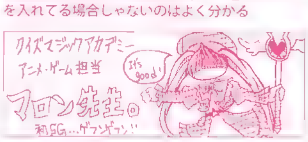
（鳥取県　LIME君）20
アハ鍵 プレイヤーなら爆笑必至の1枚



（熊本県　エレ金哲君）21
後悔してるところはそこかよ！　とツッコミを入れてる場合じゃないのはよく分かる



（神奈川県　大時化のヤサ～サ君）22
☆出会うには…　あまりにも遅過ぎた

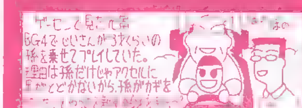


（埼玉県　あいかあかねさん）23
最後は和み系て・・って最後も力技!?

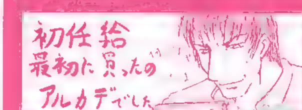
MMT解決

「史上最大規模で開催されてしまったSG回顧」あまりの重々しさに思わず「友よ静かにテム・レイ」なんて呟いちゃったりしてクハァ！」――などとダウナーな自作自演を繰り出しつつ、今月もMMTは土ぼこりを上げて疾走するのでありました。

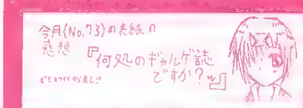
[illegible]



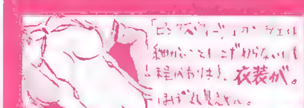




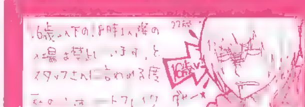


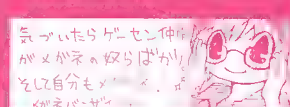












A・Fro回覧板　いかかでした？　太陽系初（多分）の見開きオールシケネタ特集　目を通して頂いた皆さんはもちろんのこと、選別したアフロズもハガキからあふれるシケストームに直撃されて、一堂討ち死に状態です　「このネタか一番すごいわ」という作品がありましたら、アンケートハガキ（送るのはタダタヨ）の自由欄に番号を書き込んで、えいやッと投函して頂けると助かりますー。

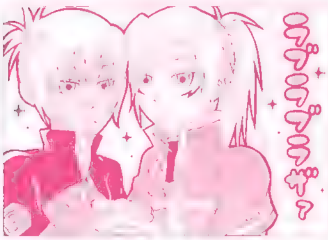
アルカディア大瀑布

「SG闘劇」で精神汚染を受けた上、休む暇も無いままに繰り出されるお笑いバラエティーコーナー「アルカディア大瀑布」！　全くもって、[illegible]

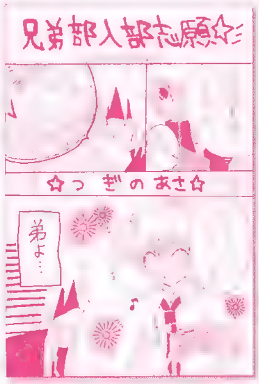
TOKIMEKI画像

キョーダイ部

神奈川県にお住まいの柊呼さんによって唐突に提案されたLOVE兄弟愛のコーナー、その名も「キョーダイ部」（分かりやすい）。ここでは、アーケードゲームに登場する兄弟キャラ関連の投稿物をガシガシ受け付けておりますので、兄弟愛発露の場として存分に活用していただきたい。名前こそ「キョーダイ部」ですが、もちろん姉妹投稿もバッチこいやーというのが正直なところです。勢力が拮抗してきたら、「シスター部」として独立するかもYO！



（神奈川県　柊呼さん）
☆な、何ッ!?　またSG闘劇が続いてるの!?　それはともかく、コーナー発案者の柊呼さんも今後ともバックアップよろしく！



（東京都　秋風たんぽさん）
☆なんつーかその兄弟部というか今月の今日DIVEというか。



（神奈川県　公式さん）
☆今後、兄弟関係はこのコーナー集約ゆえ、今後ともよろしくッ。



（新潟県　桐嶋滴さん）
☆コレって、仲がいいって言っていいの？　ねえ!?　教えて兄弟神！

ブリセル大作戦

男性キャラクターの性別を強制変換！　荒々しいメンズたちを、見目麗しいおにゃーのこにしてしまうという素敵コーナー『ブリセル大作戦』。今月もバラエティ豊かな変身姿がそろっているのさ！　いるのさ！



（兵庫県　瑠璃さん）
☆提人＆ブリセル2本重ね！　こんなマスコットなら激欲しひ



（広島県　温井川天祐さん）
☆メインは梅喧さんだったらしいですか（笑）　闇慈もいい感じに化けてるじゃないですか



（青森県　陸さん）
☆髪型はほとんど変えずにブリセル化！　素質があったといえよう



（栃木県　K田K太さん）
☆半殺しにされそうヨ！　次回はプレイヤーキャラで欲しいところですな!!



（宮城県　霜月啓さん）
☆こーゆーワイルトお姉さま方、探せはクラブにいそうよ！



（香川県　蔦井ユウさん）
☆衣装イメージをそのままコンバーションしているところかポイント高いですな！



（東京都　ゆーき趙人さん）
☆なんか上のコーナーと合わせても、このページってエレキ率高くない!?



（福岡県　皐月トミィさん）
☆新カードもブリセル化したら、十分セレブ感が出てて良計ですじゃ。



（埼玉県　あいかあかねさん）
☆皇帝（候補）サンタースをブリセル化！　きっとフンデレだよ！

A･Fro回覧板　いよいよ季節はサマゥ到来！　今年はしっかりと腰を据えて遊べるゲームも多いので、キンキンに冷房の効いたゲーセンで熱く魂をたぎらせるといいでしょう。んで、プレイ途中でイカした投稿ネタやキュンときたキャラクターに出会ったら、即座にメモってA-Froに投稿しちゃうのがいいんじゃないかしら？　実は新規投稿が増える季節なので、ぜひチャレンジしてみてくださいね！

ゲーセンコミックなら任せとけ！

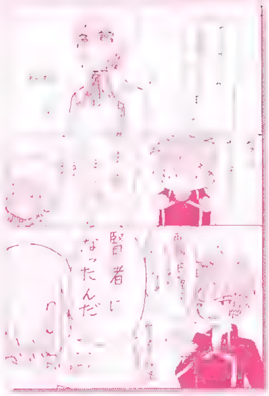
A-Fro漫画道場

アーケードゲームをモチーフとしたGAG漫画や、日常生活の中で遭遇したオモロエピソードをドラマティックに劇画化！　まあ、つまるところココには人生の縮図があったり無かったりしているわけで

飛び出せ本能

ゲルエロス村

一定量の投稿を確保し続ける隠れ人気コーナー、「ゲルエロス村」。そろそろ新企画に着手したいところDA！



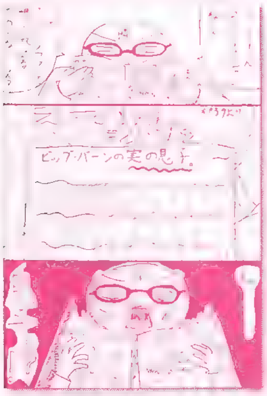
（高知県　サラダで元気さん）
☆もー！　なにこの天然っぽい芸風！　恐ろしい子……ッ！



（神奈川県　BON君）
キャフチャーした後は振り回せるぞ！
振り回せる……ぞ・・



（宮城県　MMしいさん）
…いよいよ本格的な水着の季節！　それすわなちゲルエロスの季節！



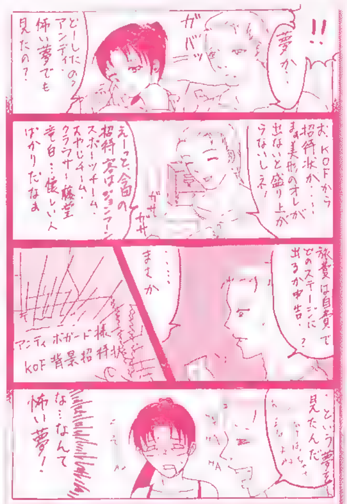
（宮城県　晴天バースト君）
何か偽て何か真か
見極めるのか難しい時代さ



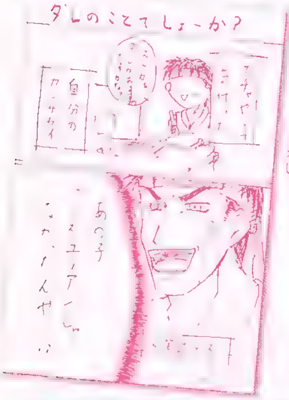
（大阪府　アルルハイジさん）
☆シケギャク送りのところをインターセフト
イシメなのかい!?



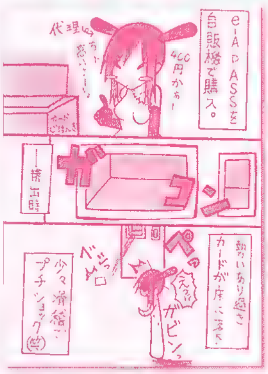
（奈良県　津宮伽月君）
☆やはりKOFでは彼女にいてほしいですね！
次回作での堂々復活を待ちましょう



（愛媛県　バカバンさん）
☆背景送りの招待状……それはSNKキャラの三途の川への赤紙たというのかい!?



（福岡県　綾駒かおるさん）
☆まあ…　発売されてもう8年だし
フツー普通は間違え、あ、ねい



（三重県　睦月那弥さん）
☆時々あるよね……お釣りか飛び散る自販機とか。
頑張り過ぎたっつー！



（静岡県　へえさん）
☆ホフキャラの中では珍しくお色気担当？
貴重な人材といえましょう

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！



次々号10月号の締め切りは……　7月14日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

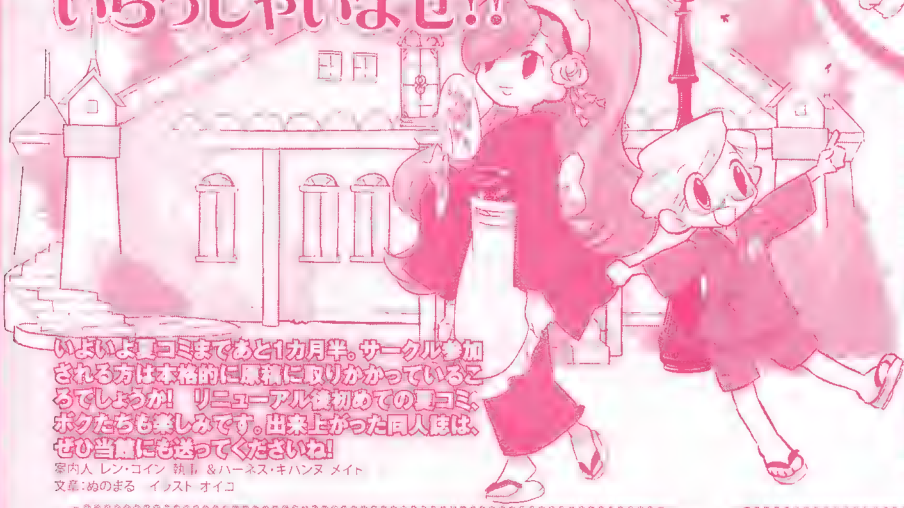
「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文・ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずに！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com

近付いてきます、お祭りの夏が!!

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



いよいよ夏コミまであと1カ月半。サークル参加される方は本格的に原稿に取りかかっているころでしょうか！ リニューアル後初めての夏コミ、ボクたちも楽しみです。出来上がった同人誌は、ぜひ当館にも送ってくださいね！

案内人 レン・コイン 執事 &ハーネス・キハンヌ メイド
文章：ぬのまる イラスト オイコ

今月のオススメ



魅惑のセンコロ本！
全キャラ総攻撃で
勝利の祝福を！

ギャグ　シリアス　小説

旋光の輪舞

旋光の輪舞アンソロジー TRIUMPHANT ALLELUIA

センコロアンソロ企画

B5判　132P　オフセット　表紙カラー
1300円（本代）+210円（送料）
kajiyan@yume-21.comに件名「アンソロ通販希望」で住所・氏名を送信。詳細は返信にて。



「それいけミーカーバン」はじめ、全体の約８割は勢いのあるギャグ。２割のシリアスには若・カレル多め。アンセルまで登場のオールキャラ・超ボリュームで満腹必至の1冊です！

三国志大戦

5。

異界まんじゅう本舗

ギャグ　4コマ



A5判 [illegible]
100円 [illegible] 名 [illegible] 為替+140円切手+宛名シール
〒511-0233 [illegible]員弁郡東員町城山1丁目18-6
小久江由利



タイトル通り呉軍中心 ネタデッキ系の4コマ・1Pギャグが笑わせます。目のパッチリしたデフォルメの絵柄も魅力的ですわ。

クイズマジックアカデミー

君は――ひかり 僕は――はな

黎明ノ倉イ月

小説　シリアス



A5判　28P [illegible]
350円 [illegible] 為替+140円分切手+宛名シール
〒120-0003　東京都足立区東和4-19-3-402
[illegible]智子

セリオス視点を中心とした読みやすい文体の小説がメイン ほのかにラブ風味の漂うオーソドックスな少女マンガテイストですわ。

鉄拳5DR

花道クライマックス

ISSgraphics

ギャグ　イラスト



A5判　24P [illegible]
500円 [illegible] 為替 [illegible] 80円切手2枚+宛名シール
〒194-0022 [illegible]町田市[illegible]3-12-13
[illegible]SS[illegible]



カラーグラビア、マンガ、事件記事、広告、読者コーナーまでそろえた雑誌スタイルの本。ファラン、仁、ペクと猫のトトのみ登場！

サイキックフォースシリーズ

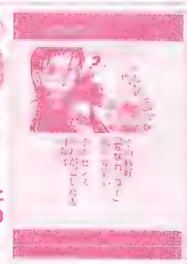
時間の西方

滝平企画

イラスト　ギャグ　シリアス



A5判 [illegible]
500円 [illegible] 為替 [illegible] 200円 [illegible] 宛名シール
[illegible]



切り絵風の独特の絵柄とともに、どちらかといえばギャグ寄りの川柳（一部狂歌）を100首以上収録しています。全ページカラー！

伝言板

★KONAMI[illegible]ONLYイベント!

[illegible]

★お友達募集!

[illegible]

[illegible]

メイドの控え室

サークルのみなさん、同人誌の投稿ありがとうございます。おかげさまでまた7冊掲載モードに[illegible]すことができました！ 今回の7冊はゲームタイトルが全部違います。マンガ・小説・川柳集と内容的にもバラエティに富ん[illegible]ています[illegible]者のみなさんもぜひお手に取ってくださいね。同人誌を作る方も読まれる方も、今後とも応援お願いします！





サムライスピリッツ天下一剣客伝　夢の飛礫　君の好きだった歌



研究　ギャグ

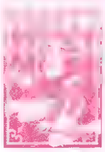
B5判　16P
〒183-0006





参加者から見た闘劇レポート サムスピ部門・関東予選での体験談や熱い試合の数々を、ギャグを交えつつ丁寧に描いています。

GuitarFreaks&DrumMania　Sweet Sweet ♡ Magic　m.w.



18禁　シリアス　女×女

B5判　24P
+140円分切手+宛名シール
〒131-0032　東京都墨田区東向島1-10-13
則武方　タルト係





無理なダイエットがもとで転んでしまったよもぎ。偶然出会ったローズの店に誘われて……。絵柄はソフトで展開はややせつなめ?

近くの友より遠くの同人!?

同人サークルをつくろう 2



既に同人活動している人をサークルに誘うのはアリですか?

レン「ハーネスさん、僕らのサークルに参加してもらいたい人が居るんですけど……」

ハーネス「あら、どんな方ですの? わたくしにもぜひご紹介していただきたいですわ」

レン「いえ、それが……直接会ったことはないんですよ。インターネット上でイラストやマンガのウェブサイトを開いている人なんです。掲示板やメールでやりとりをしていますし、お互いの連絡先も交換してますから"知り合い"とはいえると思うんですけど、実は顔も知らないんです。住んでる場所も遠いですし」

ハーネス「サイトを開いている、ということはその方、既にご自分で同人誌を出されたりもしてるのではありませんの? その場合、既に"個人サークル"という形でサークルに参加している、ということになりましてよ?」

レン「あ、そうか。二重にサークルに参加するって、やっちゃいけないんですか?」

ハーネス「いけないことはないですけど、やる当人が面倒ですわ。そういう場合は、"ゲスト"あるいは"合同誌"という形の方がいいのではありませんかしら」

レン「ゲスト、ですか? サークルに参加するわけじゃなくて?」

ハーネス「ええ、基本的には1回限りの参加ですわね。もちろん、次の本にも参加していただいても構いませんけど。一般的なパターンでいえば、ゲストは原稿だけを寄稿して、同人誌の印刷費やイベント参加費は負担しません。まあその分、同人誌の売り上げも分配されませんけど。最初の段階でなにがしかのお礼を渡す場合もありますわね」

レン「なるほど。合同誌は、複数のサークルが合同で同人誌を出すということですか?」

ハーネス「その通り。費用と売り上げは折半する場合もあれば、片方が全部持つ、という場合もあります。この辺は最初に決めておかないとトラブルの元になりますわね」

お金の問題はテキトーにすませても大丈夫ですか?

レン「なるほど。せっかく仲良くなったのに、同人誌を作ったせいでケンカになった、なんて悲しいですもんね。お金のことは最初からきちんと決めておかないと」

ハーネス「その点は遠方の人でも近くの人でも同じですわね。同人誌を作ることにも頒布することにも、どこかで必ずお金が絡んできます。個人サークルなら全部自分で処理するだけですが、複数の人でサークルを組む場合には、お金のことはしっかり管理しないといけませんわ。直接会うのが難しい相手の場合は、電話なりメールなりできちんと連絡を取るようにしましょうね。最近はパソコンもだいぶ普及しましたし、携帯電話は持ってない人の方が少ないくらいですから、手間さえ惜しまなければ大丈夫なはずですわ」

レン「あ、でも遠くの人との原稿のやりとりはどうすればいいんですか? 会って直接、受け渡してもらうということができないじゃないですか」

ハーネス「郵送なり宅配便なりで送ってもらえばいいだけのことです。パソコンで作った、データ化された原稿なら、ネット上でやりとりする方法もいくつかありますしね。あ、そうそう。できあがった同人誌は、ちゃんと参加した人全員の手元に渡るようにしないといけませんよ? これはお金の問題とは別に、最低限の礼儀ですからね!」

レン「じゃあその辺も含めて、ヒアニーさんに話を持ちかけてみますね!」

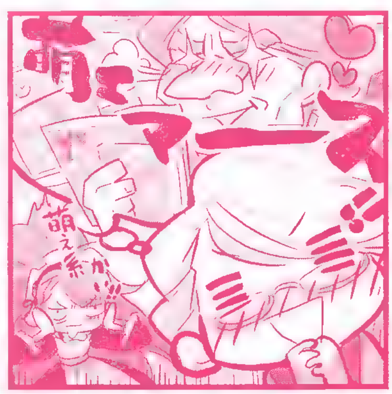
ハーネス「ヒアニーさんとおっしゃるのね、その方。ハンドルネームというか、ペンネームなんでしょうけど。最初から最後まで直接会わずに、同人誌を一緒に作ることも不可能ではないですけれど、個人的には、一度くらいは顔を合わせた方が、その後の関係も良好になると思いますのよ。ヒアニーさんって、そんなに遠くに住んでらっしゃるの?」

レン「はい、サンディエゴです!」

ハーネス「ああ、サンディエ……って、そこアメリカ合衆国じゃありませんか!」

レン「……? ボク、ヒアニーさんが日本国内の人だなんて言ってませんよ?」

ハーネス「……とにかく、連絡はマメに取るようにしてくださいね」



今こそ、心のトリガーを引くときだ！

トリガーハートエグゼリカ

TRIGGERHEART EXELICA

設定資料集

[illegible]中のシューティングゲーム「トリガーハート エグゼリカ」の設定資料をお届けしよう。「[illegible]」ほか、[illegible]中の[illegible]も多く[illegible]しているので、コメント[illegible]





エグゼリカのデザインに関して

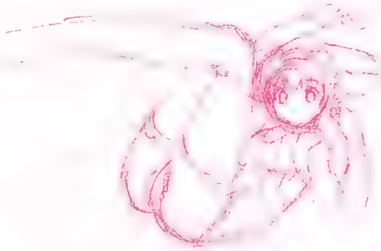
主役メカということで一番時間かかかりました ディレクター氏の要望で悩んだのが「なるべく本体（背中など）が見えること」という項目です。「メカ女の子」なので、ある程度メカ部分にボリュームがないと様になりません。で、「マスのボリュームがなくても、フレーム状に広がりがあればいいんじゃないか。そうすれは本体が活きるのでは」というのが今の形です。

機体に関してですが、突出したフレーム先端、クリアパーツ状の部分はフィールドジェネレータです。ここから不可視のフィールドを展張し、機体周りの整流や敵弾回避に応用します。ただ、エグゼリカのパワーリソースも無尽蔵ではないのでこれをもってしても完璧な防御はできません。

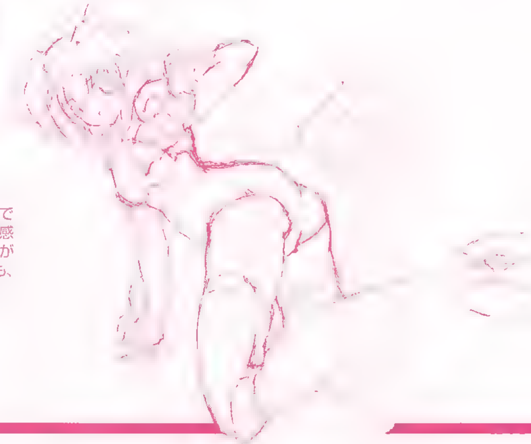
浮遊メカのつま先は絞り込むのがセオリーのようです。単純に似てしまうのが嫌で、実際大きく広げたものもいくつか描いたのですが 女の子のシルエットとしては似合わないことはなはだしく、仕方なく足首は二重に重ねたような機構にしています。下側がランディングギアで、着地時展開します。

スタッフより

記憶では 間違いなく最初に描いたものです この時点から現在に引き継がれている意匠もあります。「アンカーユニット」のイメージがまだ湧かず、盾状の構成になっています。表面は巨大なクリアパーツで、中央から発生する光の波紋（？）から輝くアンカーワイヤーが繰り出されるのはどうか、と考えていました。







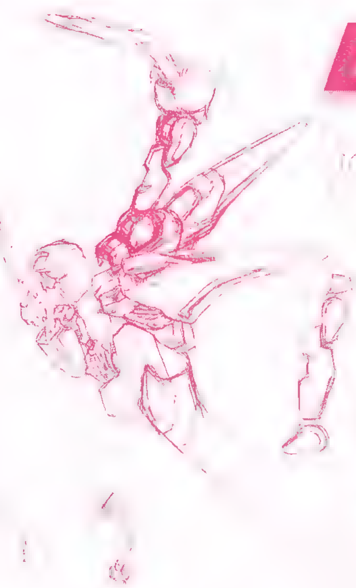
スタッフより

上はリザルトグラフィックの未使用ラフです。時間を置いて見ると、あまりに緊張感か無いポーズなのでボツにしましたが（夜中に作業してるとアリガチ）そもそも、これが出てきたら恥ずかしいですよね。

スタッフより

事情は失念しましたが、急遽メインビジュアル扱いになりいろいろ不満が残りました。改めて描いてやりたいです。





Exelica

エグゼリカ

スタッフより

エグゼリカ・ユニットの内部構造図案です。活かしたかったのですが本編ではそこまで描きこめませんでした。





スタッフより

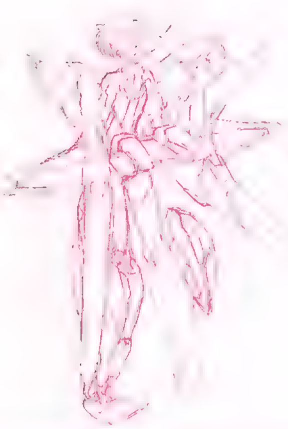
何度目かの企画会議直前に描き終えた記憶があります。詰めはまだですが、エグゼリカはこれでほぼ完成です。左右非対称シルエットで、右が突出した攻撃手段、左が防御手段、というのは騎士からの伝統で、メカデザイン上名作が多いレイアウトです。エグゼリカもフル装備で左右非対称ですが、ゲーム内容にリンクして「両方攻撃手段」という所が、形状そのものより気に入っています。





スタッフより

一番最初にテストで作った3Dモデル、ごく簡単な「箱エグゼリカ」に貼ったテクスチャです。たまたまデータが残っていました。うーん、いいかげん(笑)。





Crueltear
クルエルティア



スタッフより

エクセリカで使わなかったアイデアや、若干のバリエーションを検討してまとめたのがこれです。自分でも忘れていましたが、当初はクルエルティアも「スク水」に似たスーツです。後に競泳用っぽいラインのものになりました。

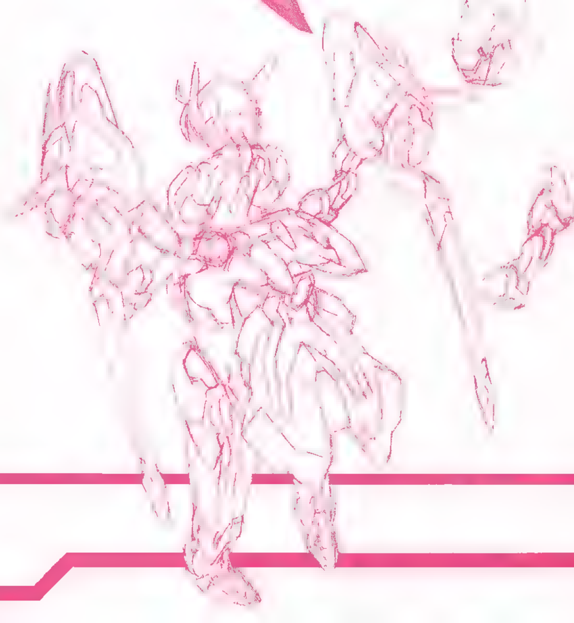




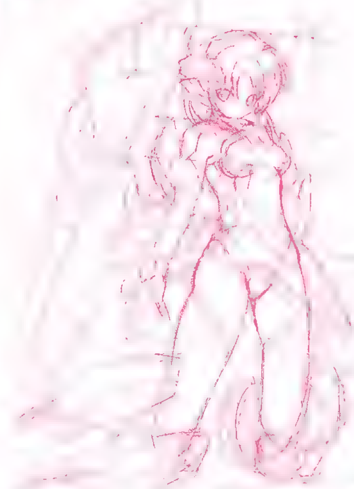
スタッフより

（上）エグセノカとは逆に、当初メインビジュアルの予定で……というラフです。要リファイン。





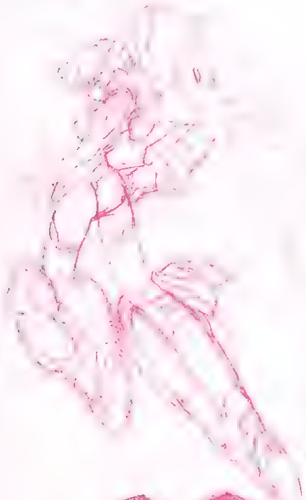




スタッフより

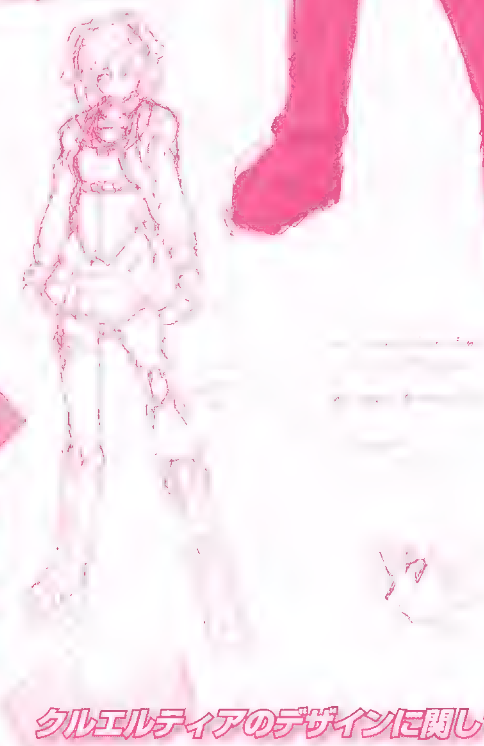
クルエルティアの私服案いろいろです。ネコみたいなくせっ毛はヘッドギアのせいです。





スタッフより

この二つはリザルトグラフィックラフです。上の絵は迷ったのですが、結局ユニット無しにしてしまいました。左はリアスカートが無いですね。複雑なので、別に描いて後から重ねています。





クルエルティアのデザインに関して

驚く方もいらっしゃるかもしれませんが、実はこういう「人型兵器」だった時点がありました。異形と女の子のコンビ、というのが個人的にやりたかったのです。結局は最初の想定通り女の子二人になりました。私も今ではそれが正解だと思います。

クルエルティアは再生不可能なほどの傷を負い、アンカーシステムを搭載した試作戦闘用フレームに一旦自分のデータを移管した、という設定でした。そのあと地球上でエグゼリカと再会、戦いに……という部分は同じです。

アニメなどとは違い芝居させる必要が無く、顔が隠れても大丈夫ということで、機体に巨大なアンカーを組み込んだ機体でした。これはこれで捨てがたく思うのですが、どうでしょうか。方向付けられたメカ部分のテイストは、エグゼリカに活かしたつもりです。

トリガーハート エグゼリカ 設定資料集

アールスティア



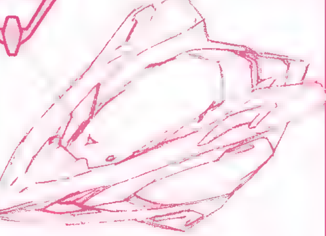




スタッフより

アンカーユニット形状決定までのラフです。上は現状よりアンカーが大型で、「乗り物」のようなフォルム。ここではまだ左右対称です。





アンカーユニット

カルノバーン



スタッフより

クルエルティア主兵装です。下は同じ外装を改造したアンカーユニットVer.。十分なリソースが無かったための措置で、例えば大戦中、捕獲した対戦車砲を既存車体に載せた急造自走砲がありましたが、同様に切迫した状況の反映です。



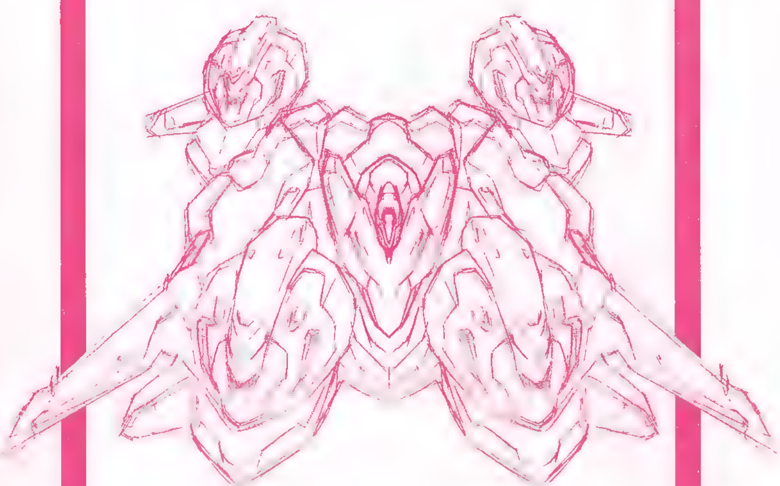
ウートゥルギ
1st STAGE SUB BOSS



スタッフより

1面中ボス「ウートゥルギ」のデザインです。対空機材（＝対トリガーハート）を満載したもの。社内通称「ネコ戦車」。

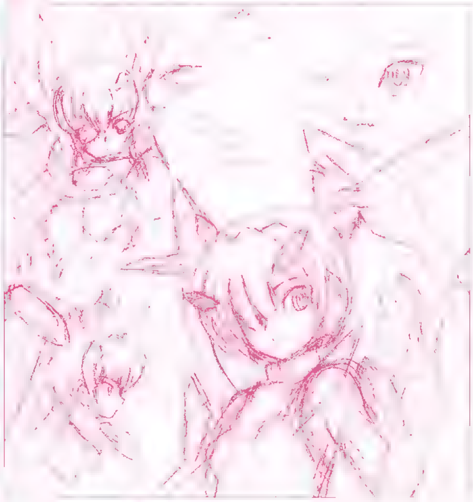
フェイズ2
3rd STAGE BOSS



スタッフより

3面ボスのフェイズ2、大型駆逐機体のラフです。「かっこいい異形」をたくさん作りたかったのですが、難しいですね。真ん中の「目」のようなものはヴァーミス側共通（例外多々有り）です。ヴァーミスに……（まだ秘密）されたフェインティアのおでこにあるのも同じ形をしています。

Faintear
フェインティア





フェインティアのデザインに関して

当初出す予定はありませんでした。二転三転するうち急遽登場、となりました。AOUショーでは、他のラフから起こした別バージョンのフェインティアが、ラストの製品版予告グラフィックに出てきました。

上記の通りほとんど時間がなかったので、本編グラフィックもこれに手を加えて強引に作ってます。そういう意味では決定稿？

足ばっかり描いてありますが、ギミックの検証用にあわてて何点も描いた物です。タッチが本体と違うのは紙が足りなくなってつなげて描いたから……。フェインティアはフローティング・スタンドが基本姿勢なので、足先が鋭利な突起状です（ギガヒール）。これで満身創痍のエグゼリカをぐりぐり踏みつけながら「あなたが私に勝てるわけないのよ……アハハハ！」なんてのは、どうでしょうか。

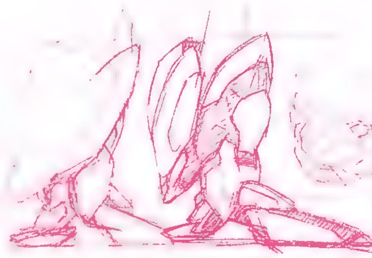
スタッフより

急遽登場ということもあり、デザインラフはほとんどありません。「眼帯」を付けた別Ver.もありましたが、某アニメキャラに似ている（私は観てなかったのです）との指摘があり、やめました。

スタッフより

攻撃時のポーズ案です。「踊るように」というのができれば、良かったんですが……。









終わりに……

余談になりますが、本作で一番気に入ってるのは、実はタイトルです。「エグゼリカ」はディレクター氏、「トリガーハート」は私の命名になります。新しいものを作ろうとするとき、「最も」とまではいいませんが、重要なのがネーミングだと思うのです。

設定資料は公式サイト
http://www.warashi.co.jp/exelica/
でも公開中です。

アーケードゲームライブラリー

ARCADE GAME LIBRARY



第43回 巨大カニが棲む川への挑戦

スイマー

（テーカン 1982年7月）

80年代初頭、ビデオゲームは画面に登場するキャラクターの魅力以外に、アイテムや面構成の多彩性が求められる時代になりつつあった。60年代から各地にゲームロケーション展開を行なっていたビル管理会社のテーカン（旧・帝国管財）は80年代に入ってビデオゲームの自社開発を始め、81年の「プレアデス」に続く2作目として82年夏、野性的な男性が川を泳ぎ進む内容の新作「スイマー」を発表した。系譜的には「リバーパトロール」の流れを汲む縦スクロールアクションものであるが、そのキャラクターの描写と絶妙な操作感に魅了されたファンも多かった。

川で待ち受けるカニやピラニア

舞台はジャングルに流れている川。敵や流木をかわしながらひたすら泳いでゴールをめざし、宝島へたどりつくのが目的だ。デモ画面ですべての面が紹介されるので雰囲気もつかみやすい。だが、インストに書かれた「宝島へのキビシサを知るトキがきた！」の文字の通り、レバーを握った瞬間にこのゲームの厳しさとの戦いが始まるのである。

操作形態を説明すると、8方向レバーで移動、モグリボタンで潜水となる。潜水は障害物に当たらない緊急回避動作だが、スイマーが見えない潜水中にもレバー入力に応じて進んだ地点に浮上できる点がこのゲームの絶妙さだ。障害物の数秒後の場所を考えながら潜水浮上するコツをつかめば展開が楽になるが、浮上地点に敵が待ち受けているなどの罠も待っているので注意。また、川に流れるフルーツを取れば種類と個数に応じて得点が加算される。

ゲームは全4面構成となっている。1面の敵カメ（デバガメ）は時々動く程度なので楽勝だが、数の多い丸太や左右に動きながら流れてくる流木などを避けるのがメイン。川の両岸は当たってもOKなので左右に寄りながら障害物の少ない地点を抜けるのが基本だ。画面スクロールはゆっくり強制的に進むが、スイマーが画面上部に居て前に進むと、通常より加速される。一定距離を進むことで巨大カニが出現するが、ボスといっても戦うのではなく動きを見きってやりすごせばクリアとなる。左右に移動するカニを潜水移動でタイミングよく抜けたり、じっくり待ってカニが加速しながら下に来るタイミングで潜って抜けるなど、さまざまな攻略が考えられた。2、3面も同様にステージ最後で巨大カニが登場する。

2面の敵はカニ（ゲリラカニ）、画面端にいて横にススーッと移動してくるのだが、この面から新たなアイテムである「光るパワーエサ」が出現する。川を流れているこのエサを食べればスイマーはスーパーマンに変身し、一定時間体当たりで敵を倒すことができる（敵は1匹200点）。要は「パックマン」と同様の逆転アイテムが一定時間ごとに上流から流れてくるのだ。敵が多いときに取って得点を稼ごう。ただし、パワーアップ中でも木やボスに当たるとアウトなので注意が必要だ。

3面はアメンボ（キョンキョンアメンボ）が登場する。一度止まっては下方に高速移動するトリッキーな動きが恐ろしい。パワーエサも出るが、動きの早い敵をまとめて倒すのは難しいので、危険地帯を楽に抜けるバリア目的に使うといいだろう。

4面はいよいよ最終決戦だ。この面のみスクロールしない面で、流れてくるパワーエサを取って、画面上の人喰いピラニアを全滅させればクリアとなる。こちらがパワーアップすると敵は高速で逃げまわるため案外難しい。

全面クリアで宝島に到着、ボーナス点が加算され2周目に突入する。敵の動きが速くトリッキーになり、丸太の配列が複雑になるぞ。

スイマーが全員やられるとゲームオーバーだが、最後にナンバーマッチがあり、下2桁の数字が合えば一人増えてプレイ続行というチャンスもある。ピンボールなどで採用されているリプレイの応用だが、ビデオゲームに採用した点は面白い試みであった。

基本画面



8方向レバーでスイマーを操作し、モグリ（潜水）ボタンを駆使して敵をかわしながら川を泳ぎ進み、宝島を目指すゲーム。

インストラクションカード



プレイ方法が書かれたインストカード。敵の種類やフルーツの得点などが書かれている。イチゴ、バナナ、ぶどう、メロンの4種類は4個以上拾えば各面クリア時ボーナスが加わる。特に高得点のメロンは出現数が少ないため確実にゲットしたい。

■攻略のポイント■



巨大カニとの決戦。ためらって追い込まれるより、動きを見切って一気に勝負しよう。パワーアップ状態で望めればザコ敵を気にせずに済む。



4面はピラニアを倒すだけなので比較的簡単だ。光るパワーエサは次々出てくるため無理に深追いせず、確実に数を減らそう。宝島は目の前だ。

川の流れは現在の筐体へ

当時、日本のビデオゲームはテーブルタイプが多かったが、テーカン初のヒット作となったスイマーは、同社の「ラバタイプ」という背の低いアップライト風筐体を普及させる原動力となった。90年代以降ゲームセンターで一般的になったミドル仕様（呼び名は各社で違うが現在主流となっているビデオゲーム筐体）の原型ともいえる。テーブルタイプと違い、モニターが斜めに取り付けてありフードがあるため天井照明の映り込みが少なく画面が非常に見やすい。しかもアップライトより軽くて小さいため、移動も楽という点で秀逸な設計であったといえるだろう。

もともとビデオゲーム筐体は世界的にはアップライトタイプの筐体が主流であったが、日本では70年代中盤にブロックくずしやインベーダーの大ヒットに乗って、喫茶店などでテーブルとしても使えるテーブルタイプ筐体が一気に主流となったという特殊事情がある。それを受けつつも80年代に次世代の主流を目指して新型筐体を積極的に市場投入したテーカンの戦略は、ロケ事情を熟知したオペレーターの発想だなと感じる部分もあった（テーブルのように飲食物を置いてのプレイには不向きだがゲーセンでは理想的な小型サイズ筐体であった）。

この後もテーカンは次々と新作を発表し、『スターフォース』や『テーカンワールドカップ』などのヒット作を発売する。そして86年に社名をテクモと変え、家庭用ゲームにも参入しているのはご存知の通りである。近年業務用での新作は少なくなったが、現在でもアツいゲームや魅力的なキャラクターを生み出すメーカーとして注目度は高く、また業務用で活躍することを期待したいところだろう。

今から24年前の夏、このスイマーの登場はテーカン（現テクモ）がビデオゲームの「メーカー」として世に知られた季節。そしてまた夏が来るたびにあの勇敢な泳ぎを思い出されるのである。

次々と登場する新しいビデオゲームたち。その新作ゲームたちの挑戦もまた、数々の難関をくぐり抜け、宝島を目指すキビシイ戦いなのかもしれない。



テーカン製「ラバタイフ」筐体、小型でアップライトとテーブルの長所を組み合わせたデザインは現在主流となっている汎用筐体に近いタイフ

■参考資料

「テーカン会社案内」1983年（テーカン）
「ゲームマシン」1982-1985年（アミューズメント通信社）
「アミューズメント産業」1982-1983年（アミューズメント産業出版）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループアマチュアライン）

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

（お知らせ）

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などの[illegible]制作の実績を持つ研究機関AMPグループの[illegible]探偵団」が開設中です。
（http://amp.tri6.net　E-Mail：amp@tri6.net）



Video Game Music Laboratory

New Release



© 窪岡俊之 © NBGI

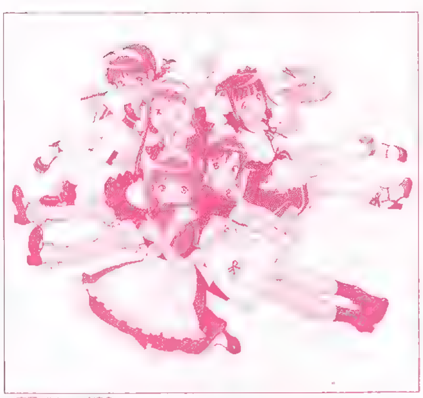
THE IDOLM@STER MASTER BOX

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント／[illegible]／[illegible] on sale!／価格：[illegible]円（税込）

いまだ衰えを見せないアイマス人気。稼働1周年を間近に控え、究極ともいえるアイテムが登場する。それが「THE IDOLM@STER MASTER BOX」だ。このBOXではゲーム中の楽曲全10曲を9人のキャラクターがそれぞれソロで唄っている。つまり全90ヴァージョンも収録されているのだ。総収録曲数はカラオケも含めて全100曲となっており、まさにアイマスの集大成のサントラCD BOXといえるだろう。

ちなみに7650セットの限定販売で、商品にはシリアルナンバーが入っているぞ。さらに封入特典としてオリジナル・プレミアムカードや、9枚のキャラクタージャケットも用意されているのでファンとしてはコレクトしておきたいところ。夏休みは自宅でもゲームセンターでもアイマスで決まりだ！

■収録曲（3枚組）
「太陽のジェラシー」
「蒼い鳥」
「First Stage」
「おはよう!! 朝ご飯」
「魔法をかけて！」
「9：02pm」
「Here we go!!」
「エージェント夜を往く」
「ポジティブ！」
「THE IDOLM@STER」
※全曲、各キャラクターによるソロ9ヴァージョンとカラオケを収録
※全曲ゲームヴァージョンにて収録



© 窪岡俊之 © NBGI
※画像はイメージです。実際の商品とはデザインが異なります。

ドラマCD アイドルマスター Scene.06 EXTRA STAGE2

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0066　07.21 on sale!　価格：3,150円（税込）

先月お伝えしたアイマスのドラマCD「EXTRA STAGE」の第2弾が早くも登場だ。前作に引き続き二編収録で、今回はメイドカフェ人気を受けた社長の一声で、アイドルたちがメイドに扮するメイドカフェをオープンすることになる「メイドカフェ編」、ロケで無人島にやってきたアイドル一行が、島で発見した洋館で一人また一人と消えていき春香だけが取り残されてしまう「無人島編」となっている。どんな展開が待っているのか気になるところだ。

初回封入特典としてオリジナル・リライタブルカードも付属しているので要チェック。もちろんアイドルたちのメイド姿がかわいらしい描き下ろしジャケットイラストにも注目だ！

■収録曲
～メイドカフェ編～
～無人島編～
※2編収録（トラック数未定）



オシャレ魔女 ラブ and ベリー ダンスコレクション ～2006春夏～

発売元:セガ／HSB-50／07.13on sale!／価格:2,940円(税込)

その筐体周りでは常に親子連れの人だかりができるほどの人気を誇っている『ラブ and ベリー』。その『ラブ and ベリー』のゲーム中に登場するダンスシーンをすべて収録したDVDが発売となる。なんとこのDVDでは、各ステージでの二人のダンス映像に加え、そのダンスをインストラクターがわかりやすく解説してくれるダンスレッスンのコンテンツも収録されているのだ。もし娘さんや小さな妹がいる人はDVDを観ながら一緒に練習して踊っちゃおう!

■収録曲
「TOMODACHI」
「ふしぎなさんぽ」
「ねぇみて!」
「それがなつなの」
「はるはいいね」
「はなのワルツ」

※初回封入特典は開けば開くほど絵が変わる!パタパタ春夏コレクション



teranoid underground edition

発売元:wayuta／WFCD-003／on sale!／価格:2,625円(税込)

『beatmania IIDX11 IIDX RED』収録の「gigadelic」でデビューを飾ったteranoid & MC Natsackのアルバムを紹介だ。本作にはオランダの人気ダンス音楽nu-style gabbaを軸にしたダンスポップ系の楽曲や、ゲームでおなじみの楽曲が収録されている。「gigadelic」はもちろんのこと、プレイヤー人気の高い「SigSig」は2パターン収録されていたりするので注目。good-cool、Ryu☆などのIIDXファンにはたまらないアーティストたちも参加しているのでぜひ聴いてみよう。

■収録曲
「gigadelic (original extended)」
「M.A.G.I.C speed ball (ft good-cool)」
「fellin&moovin」
「Skip 2 the...」
「Gabba-Bond (4SKIPS vs BIG KISS remix)」
「promised land (teranoid mix)」
「terabient#1」
「Love × 2 ♪ song (teranoid mix)」
「SigSig (Raver Rose remix)」
「Hypnotize (OMEGA FORCE&DJ ZET mix)」
「Gabba-Bond (original mix)」
「Pumpin' Rabbit Express (Ryu☆ vs teranoid)」
「SigSig (original extended)」



TERANOID OVERGROUND EDITION

発売元:avex／AVCD-17924／on sale!／価格:2,625円(税込)

こちらはteranoid & MC Natsackがメジャーデビューを飾った記念すべきアルバム。teranoidサウンドも全開で、『IIDX RED』ファンに人気を博したLIAの「HORIZON」もOMEGA FORCE MIXとして収録されている。前作に引き続き、こちらもgood-cool、Ryu☆、榊原ゆいといった多彩なアーティストたちが参加している点もポイント。また、語り手として人気声優の伊藤静を迎え、章立てで展開を見せる異色のアルバムとなっている。

■収録曲
「TERABIENT#2」
「静かの序曲～BE STILL～(TERANOID MIX)」
「SDITP (FT. D-ONE THE MICROPHONE)」
「MAD MATERIAL」
「PUMPIN' RUBITT EXPRESS (GRABBING TANGA REMIX)」
「TERABIENT#! (PSYFIX REMIX)」
「ESTILIX」
「傷」
「A POSITIVE ORANGE」
「CUNNING (TERANOID MIX)」
「HORIZON (OMEGA FORCE MIX)」

お詫びと訂正

ARCADIA7月号(No.74)の当コーナーのコラム記事におきまして、事実と異なる認識をもとに記述された個所がございました。事実関係に関しては右記の通りとなります。

関係各所の皆さまに多大なるご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

アルカディア編集部

■株式会社ハピネット・ピクチャーズは2004年4月1日に株式会社ハピネットに吸収合併されており、子会社としてのハピネット・ピクチャーズは存在しておりません。

■株式会社ハピネットは2006年4月1日にサイトロン・デジタルコンテンツ株式会社から営業を譲り受けており、コラム1段目11行の「ハピネット社に吸収され」という表現は誤りです。

■ハピネットはバンダイの系列会社であり、コラム2段目2行の「バンダイの子会社」という記述は誤りです。

■コラム中で触れております他メーカーとの関係性ですが、ナムコやその他メーカーとのVGMに関する関係は従来通りで変化はありません。

猛者通信 ドス龍

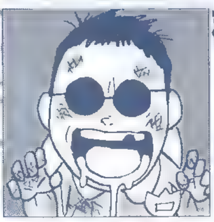


DOS6本目　こんぬつわ赤チャング

誤植で鳴らした我ら特攻部隊は、濡れ衣を着せられ当局によって校正。社員研修を脱出し、地下に潜った。しかし、地下でくすぶっている俺たちじゃない。可能を不可能にし、知能指数を低下させる、俺たち、猛者通信！

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ
穴埋め：ケソ

登場人物とか



まさ
俺はダップセのリーダー、マサール大佐。通称まさ。合成とマタギの名人。俺のような天才ユーフェルキャッチャーでなければ、強者どものリーダーは務まらん。



ケソ
よぉお待ちどう。俺様こそ田渕健康。通称ケソール大僧正。豪語同断な締め切り破りとガチでの取材遅刻の腕は天下一品！　奇人？　変人？　だから何？



ブニョ
編集野口。通称ブニョ。遅筆で鳴らすダップセからの原稿取立ての天才だ。トリスターの社長でもブン殴ってみせらぁ。でも、原責入稿だけは勘弁な。

EPISODE：01

爆誕！　ネクストジェネレーションの巻
Beyond the Galaxy

ケソ　まままままさーッ！

まさ　どうしたケソや。更新した後のICカードを更新済みのカードと間違って廃棄処分してしまったかのやうな切羽詰マリオな面持ちをしちゃってさ。

ケソ　そりゃ僕の『カードビルダー』のジオンカードのことですかーッ！（中佐直前）　まあ、それは置いておくとして、街角大ニュースを手に入れましたë！

まさ　ふむ。申してみよ。

ケソ　アルカデきってのガンシューターにして、いわゆるゲームのお姉さん（©インプレス）である閃屋姐さんが1UPするらしいです。

まさ　フムス！　それは、本気を出せば約1年エブリで増え続けるというアレかね。

突如現れた編集ブニョ　……君ら、せっかくのオメデタを何て言い方してんのよ。ケソの聞いた通り、閃屋さんがもうすぐお母さんになるらしいね。

ケソ　オメデタが分かったタイミングを見計らったかのように、大好きな『DDR』の最新作が発売されてプレイできずに泣き笑い、という感じらしいですが。



天才ゲムっ子を育てるにはお腹に居るころからの教育が必要！　ということで、とりあえずフーバーを超えるスーパーベビー目指し、育成していただきたい。

ブニョ　『DDR』の筐体にも「妊婦の方のプレイはご遠慮ください」と書いてあるしね。

まさ　ほふむ。まあ、閃屋のベビーともなると、やはりヘビーゲーマーに育つことは揺るぐことの無い確定事項なのであろうな。

ケソ　そういうことならば、まだ見ぬ閃屋ベビーのために、育成スケジュールを我々で考えておきましょうよスピス！（鼻息）

まさ　そ、そーりゃええでぇ～。「備えあれば嬉しいな」とも言う品。

ブニョ　言いません。

まさ　しからば、今回のモセルは正しきゲムっ子を育てるためのスペシャルプログラムを考案してみようと思うがどうか。

ケソ　オルライ（巻き舌）

EPISODE：02

零歳から始めるゲムっ子教育
Primal Education

ブニョ　今はちょうど6カ月ぐらいみたいだよ。胎教が大切な時期だよね。

まさ　フム、タイ教さな。

ケソ　やっぱ鯛狂っすよね。

ブニョ　君ら、イマイチよく分かってないでしょ。

ケソ　な、なんば言うとね！　あれでしょ、ヒーリングっぺえ曲を聞いたり森林浴や海底探検とかやって、お腹の胎児にイカジール子爵な影響を及ぼすって技でしょ？

ブニョ　途中まで合っているような気もするけど後半は劇的に勘違いしているると思うよ。

まさ　胎児というと『ダラII』のバイオストロングとかを思い出すな。『R・TYPE』のドブゲラドブズとか。確か『R・TYPE』の敵であるバイド帝国は体内をモチーフにしていなかったか。

ケソ　……なんかこー、全体的におどろおどろしいイメージがあるのですが。

ブニョ　クラシックやヒーリングミュージックは胎教の定番だけど、閃屋さんはダンスミュージックかシューティングゲームのBGMしか聴いてない、というイメージがあるんだけど。

まさ　おっとろしいほどに真逆さな。では、我が鼻歌で歌った『ストZERO』のナッシュステージの曲でも聴かせてやるか。

ブニョ　……確証は無いのですが、赤子が致命的なダメージを被りそうな気がしますよ。

ケソ　森林浴は効果的なんでしょ？　ならスィーツフォレストに行っちゃいなYO！

ブニョ　『フォレスト』って付いてるけど森じゃないし。

まさ　では『ワードナの森』をプレイして森林浴代わりにするがよい。



とりあえず水泳やっとけばいいんだろ！　という乱暴な意見からお勧めしたいテーカン（テクモ）の『スイマー』。ゲーム内容は「スイミング」の域を完全に超えていますが……。

ゲムっ子育成年表

一流ハイスコアラーを育成するための予定表をココに掲載！（危険だから絶対実行しちゃダメよ！）

乳児期（0～2歳）	幼少期（3～4歳）
●ガラガラ代わりにサイコガンやジリオンを持たせてガンシューに親しませる。 ●絵本での情操教育代わりに「ゴルゴ13」や「ワイルド7」を読んで聞かせよう。 ●ハイハイなどというヌルい移動手段を禁じ、『コンバットスクール』仕込みのほふく前進をたたき込むのも、このころがいいぞ！ ●遊戯用具はロディーなどではなく『ファイナルハロン』に乗せると効果的。 ●外に出るときは『子連れ狼』でお馴染みのマシンガン内蔵乳母車「しとしとぴっちゃん号」に乗って、大五郎のコスプレをしておくと武士道精神も育つぞ。	●『犬のおさんぽ』にて足腰の鍛錬。『ニューマンアスレチック』によるイメージトレーニングも重要だ。 ●動体視力を上げるため、ジェットコースターに書いてある文字を読み取らせる。 ●サイクラフト筐体による耐G訓練も開始。三半規管の鍛錬と広画角情報処理能力を上げるために『機動戦士ガンダム -戦場の絆-』を1日最低2時間はプレイする。同時に、ニュータイプに覚醒すればしめたもの。 ●グリズルにも親しみを持たせるため、『獣王記』のステージ1だけを延々とプレイさせるのも忘れるな！

ブニョ　その森にはモンスターしか居ないじゃないですか！
まさ　しゃうがない。では、胎児にも良き影響がありつつ妊婦の運動不足も解消できる水泳などはどうか。
ケソ　そこで『海底大戦争』の出番ですよ。
まさ　船舶を1000隻以上飲み込む海の魔物と戦う『オーシャンハンテル』も効果的だと思うがどうか。
ケソ　すげっ、それシビーよ！
ブニョ　いやもう、胎教から全然離れていってるし。

EPISODE：03

飛び出せ！ジェットマグナム黒岩先生

Men's kingdom

ケソ　赤ちゃんが生まれた後の教育も重要ですよね。
まさ　んむ。生まれた直後のインプリンティング効果を利用して、マシン語とゼビ語すべてをたたき込んでおくがよかろう。
ケソ　赤ちゃんなら揺りかごに入れて育てるのが一般的ですが……閃屋ベビーなら、『アフテルブルネル』のダブルクレイドルタイプに入れて育ててもいいんじゃないですかね。
まさ　うむペス。上下角最大27度に揺れ動いて、豪快な睡眠を約束してくれるだろう。
ブニョ　それってタダの虐待ですよ！
まさ　ならば『レールチェイス』のトロッコ部分に入れて育てるのはどうだろうか。「普通にプレイしてもクリア不能」という社会の不条理さを、幼少の心に植え付けるといいだろう。
ケソ　生後1年はまだハイハイの時期ですっけ？
ブニョ　ミニタリーマニアの閃屋さんなら、赤ちゃんにハイハイじゃなくてホフク前進を教えそうだよね。
ケソ　玄関の戸を開けたら、いきなりすごい勢いで赤ちゃんがホフク前進してきたらイヤだな……。
まさ　立ち上がって二足歩行が可能となったら、『犬のおさんぽ』で足腰強化訓練さね。
ケソ　1歳過ぎたら『DDR』も余裕でしょう。僕なんか保育園のころにはマキシマイザーのEXPERTダブルをクリアしてましたよ。
ブニョ　そこ、あからさまな虚言を吐かないように。
まさ　体力作りはゲーマーに欠かせぬ重要項目だが、問題は閃屋ベビーの得意ゲームを何にするかだな。
ケソ　やっぱ、お母さんと同じくガンシューターじゃないっスかね。
まさ　ならば、幼少時から、ガラガラではなくジリオンやバーチャガンを持たせて育てるのがいいだろう。
ケソ　背後から抱っこしようとしたら、アゴが割れて威嚇してくるというのもいいですね。
ブニョ　それってガンシューゲーマーじゃなくてただのヒットマンじゃないのさ！

EPISODE：04

戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　いやあ、我ながら素晴らしい育成スケジュールを組んだなあ。
ケソ　チリバツですよ！　まさ兄ィ！
まさ　どれ、ついでにベビーの名前でも三つ四つ、はちみつでも考えといてやるか。
ケソ　そうしましょう。ダイナミックに育ってほしいなら“バズーカ”とかどうですかね。
まさ　爆発力は感じるさね。猛者的には、“クマゴロウ”というような「グリズル色」も盛り込んだ名前にしてほしいところさね。
ケソ　ガンシューターらしく“リロード”とかいう名前はどうでしょうか。漢字で“理郎土”とか当てておくとか。
まさ　それは悲惨な学生生活を予感させそうさな。
ケソ　じゃあ、我らが粉骨砕身して考え出した育成スケジュールと名前の数々を、閃屋さんに持っていきましょうë！
ブニョ　ちょうど、閃屋さんが編集部に来てるんで、その育成表を渡してくるのはどうですか。……怒られるとは思いますが。
ケソ　大丈夫っすよ！　おーい、閃屋姐さんー！
～15分後～
まさ　……いやあ、あれほど怒った閃屋さんを見たのは、今世紀初めてさな。
ケソ　ひっくうぃっく。髪の毛がスーペルサイヤ人みたいに逆立ってました。こえっ、超こえっ！
ブニョ　まあ、怒らない方が無理というか。どういう子に育つにしろ、とりあえずは母子ともに健康なのが一番いいんじゃないかな。
まさ　ムス。将来のスコアラーとして成長するように、我らも祈っておこうではないか。
ケソ　SNKGで。

（続く）



幼稚園期（5～6歳）	小坊期（7～12歳）
●身体能力だけでなく、合成技術も上げておくのも重要。『ドルアーガ オンライン』で、フルメタル＆ファンシーベアヘルメット、くまパンヘッドなどのグリズル装備を整えておくのも忘れるな！ ●そろそろ実戦体験も必要な時期。幼稚園卒園前に、名うてで知られるフランスの外人部隊へ入隊……するのはあんまりなので、外人部隊が駐屯する近くのゲーセンへ留学。 ●フランス行きの飛行機に乗ったと思ったら、手違いで中東へ。内戦状態の某国で活躍する外人部隊・エリア88の中にあるゲーセンへと通う羽目に。 ●ここで海外製のナス型レバーに慣れておけば、日本に帰国した時にかなり有利だぞ！	●エリア88で2年間過ごし、帰国となったその途上で、身体能力を買われてストライダーズにスカウトされる。 ●1年でA級ストライダーの資格を取り、世界の覇権を巡ってグランドマスターと戦う。 ●グランドマスターを倒した瞬間に、異空間“怒号層圏”へ飛ばされる。エリア88仕込みのド根性とサバイバリティ、母から受け継いだメスト魂でこれを乗り切る。 ●ようやく日本に帰国。普通の小学生らしからぬ眼光と闘気をまとった子ゼルとして、ご近所で一目置かれる存在になる。 ●小学校卒業前までに『ドラゴンガン』で念願の全一を取る（予定）。 ●「実は女の子」だったら映画化。

月刊★うろ覚絵

先月号のうろ覚絵（ケソ担当）の答えは『スピカアドベンチャー』のスピカでした。そして今月はマサが担当。かなりの難問です。当てたらスゴイ！



描いた本人もだいぶ違うかもと言っていましたが、だいぶ違うレベルじゃありません！　ヒントはドリル。

猛者っ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆タップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かタップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍係
◎もしくは電子メールにて
メースアドレスは191ページを見てね。

ゲームセンターイベントリスト

Jul. 2006

夏です！　海です！　ゲーセンです！　といったわけで、夏休みの待つ7月です。当然ながらイベントの数も増えているので、このコーナーで計画をしっかり立てよう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目　☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm

日付	時間	イベント
7/8	19:30	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/15	19:30	ポップンミュージック14 大会 ◆予選
7/16	11:00	ポップンミュージック14 大会 ◆予選
	12:00	DDR Super NOVA イベント
	19:30	ポップンミュージック14 大会 ◆決勝
7/23	11:30	三国志大戦2 大会

※詳細はHPを参照

★深川セントラルボウル
北海道深川市音江町豊泉3　☎0164-25-2771

日付	時間	イベント
7/2	13:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル全国統一戦(予選) ◆レアのみ8枚までのスターターデッキバトル アンコモン以下は制限なし　VR以上及び便利なポケットの利用禁止。参加枠最大16名(予選あり)参加費1,000円。詳細はhttp://avalonsgate.netにて

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇士城堀143

日付	時間	イベント
7/1	13:00	WCCF 大会 ◆15歳未満限定
7/2	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
7/8	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
7/9	13:00	ムシキング 公式大会
7/15	20:00	WCCF 大会
7/16	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
7/17	17:00	QMAⅢ 大会
7/22	20:00	ベースボールヒーローズ 大会
7/23	13:00	ムシキング 公式大会
7/29	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/30	13:00	ラブ&ベリー 公式大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

日付	時間	イベント
7/8	22:00	鉄拳5 DR 大会
7/22	22:00	KOF'02 大会
7/29	22:00	KOF'98 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
7/1	18:00	GGXX SLASH 大会 ◆参加費100円
7/15	14:00	GGXX SLASH 3on3 関東大会予選 ◆参加費無料。他デフォルト設定

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

日付	時間	イベント
7/1	17:00	GGXX SLASH 大会
7/2	17:00	鉄拳5 DR 大会
7/8	17:00	MBAC 大会
7/9	17:00	MBAC 2on2 大会
7/15	17:00	GGXX SLASH 大会
7/16	17:00	GGXX SLASH 2on2 大会
7/22	17:00	KOFⅪ 大会 ◆キャラ変更可
7/23	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆参加費500円
7/29	17:00	MBAC 大会
7/30	17:00	MBACランダム 2on2 大会

※指定がある大会以外は参加費1人100円

群馬県

★エクシブワールドbyセガ
藤岡市上大塚313　☎0274-22-8110

日付	時間	イベント
7/16	16:00	SFⅢ 3rd 大会
7/30	16:00	KOF'02 大会

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
7/9	15:00	GGXX SLASH 大会
	18:00	MBAC 大会
7/16	15:00	機動戦士ガンダム 連邦vsジオン 2on2 大会
7/23	15:00	SFⅢ 3rd 大会
	18:00	北斗の拳 大会
7/30	15:00	モンスターゲート 大会 ◆ワールドバトルオフライン

埼玉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

日付	時間	イベント
7/2	17:00	バスケットライ 大会
7/22	10:00	MF5 大会 ◆上位入賞の方には賞品有

★クラブ セガ 所沢
埼玉県所沢市日吉町8-1　☎04-2926-9009
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tokorozawa.html

日付	時間	イベント
7/23	14:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※参加費100円。詳細はHPにて

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054

日付	時間	イベント
7/8	19:00	パカパカパッションSP 大会
7/22	19:00	パカパカパッション2 大会
毎週木曜	17:00~23:00	GGXX SLASH フリープレイ
		MBAC フリープレイ
毎週土曜	18:00	MBAC 大会
	20:00	GGXX SLASH 大会

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

日付	時間	イベント
7/1	22:00	VF4 FT ランバト ◆シヘ，ランキング最終戦。参加費100円当日受付のみ。
7/2	11:00	VF4FT 10on10 県別対抗戦 ◆参加費1チーム5,000円。受付は終了しています
7/9	15:00	KOF'98 3on3 ランバト ◆参加費1チーム300円。当日受付のみ
		KOF'02 3on3 ランバト ◆参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/15	22:00	鉄拳 5DR 3on3 大会 ◆第24回ブレ軍総杯 参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/17	15:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆第5回SCN戦(IKUSA)シード予選大会 参加費100円 当日受付のみ。
	上記大会終了後	ソウルキャリバーⅢ ランバト ◆参加費100円。当日受付のみ。
7/22	20:00	KOF'98 3on3 ランバト ◆参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/23	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会 ◆関東最強決定戦(店舗予選大会) 参加費1チーム300円。当日受付のみ
	20:00	KOF'02 3on3 ランバト ◆参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/29	18:00	SFⅢ 3rd 埼玉最強決定戦 ◆参加費200円。当日受付のみ
	18:00	SFⅢ 3rd 埼玉・群馬・千葉3県最強決定戦 ◆参加費100円。当日受付のみ

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

日付	時間	イベント
7/16	10:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆当日受付のみ
7/17	15:00	北斗の拳 大会

※参加費1人100円。詳細はHPにて

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918

日付	時間	イベント
7/9	13:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル全国統一戦(予選) ◆参加枠最大20名・予選あり 参加費1,000円
7/30	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル全国統一戦(決勝)

※レアのみ8枚までのスターターデッキバトル アンコモン以下は制限なし VR以上及び便利なポケットの利用禁止。詳細はhttp://avalonsgate.netにて

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　☎0120-010-267

日付	時間	イベント
7/22	16:00	WCCF 大会

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F　☎043-424-6070
http://messe102.com/

日付	時間	イベント
7/1	終日	MBAC フリープレイ
		北斗の拳 フリープレイ
7/2	終日	KOFⅪ フリープレイ
		SFⅢ 3rd フリープレイ
7/7	終日	GGXX SLASH フリープレイ
7/15	終日	鉄拳5DR フリープレイ
7/17	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
7/21	終日	GGXX SLASH フリープレイ
7/23	14:00	SFⅢ 3rd 第2回千葉最強決定戦 ◆詳細はHPにて
7/29	17:00	鉄拳5 DR 大会

※すべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市・崎町2 9　崎町ヒル1F　☎042-627-8188

日付	時間	イベント
7/1	15:00	ポップンミュージック14 大会 ◆予選。スコアアタック
7/8	15:00	ポップンミュージック14 大会 ◆決勝。当日枠有
7/15	15:00	MBAC 3on3 大会
7/22	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会

※参加費はすべて50円。参加者が8名未満の場合は中止

★池袋アリス
東京都豊島区池袋2-43-7 ダイイチツムラビル 4F　☎03-5391-6004
http://www.arice.jp/index.html

日付	時間	イベント
7/16	10:00	KOF'94 大会
	11:15	KOF'95 大会
	12:30	KOF'96 大会
	13:45	KOF'97 大会
	15:	KOF'98 大会
	16:00	KOF'99 大会
	17:15	KOF'00 大会
	18:30	KOF'01 大会
	19:45	KOF'02 大会
	20:45	KOF'03 大会
	22:00	KOFⅪ 大会

※キャラ変更可。隠しキャラ使用可。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~B3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
7/2	15:00	GGXX SLASH 大会 ◆キャラ変更可。
7/9	13:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆スターターデッキバトル全国統一戦・東京大会 参加料1,000円(2試合分)。レア8(VR以上使用不可)
7/16	15:00	MBAC 大会 ◆キャラ変更可能。
7/23	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆キャラ変更可能
7/30	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆キャラ変更可能。

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
7/1	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/9	17:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 ◆優勝者の1人にクーペレーションカップシード権授与
7/15	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/16	終日	SFⅢ 3rd 5on5 全国大会 ◆クーペレーションカップ 要事前エントリー
7/29	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/30	17:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆第5回SCN戦(IKUSA)シード予選大会

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

日付	時間	イベント
7/7	19:00	MBAC ランバト
7/8	19:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
7/15	13:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆チーム内同キャラ不可
	17:00	北斗の拳 大会
7/21	19:00	MBAC ランバト
7/22	19:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ可
7/29	15:00	MBAC 5on5 大会 ◆チーム内同キャラ可

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html

日付	時間	イベント
7/29	20:00	ガンダムSEED DENTINY 2on2 大会

※参加費無料、受付期間7/22～29 17時まで 定員16チーム(32名)

★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3　☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

日付	時間	イベント
7/1	14:00	MBAC 大会
	18:00	MBAC 大会
7/2	14:00	GGXX SLASH 大会
	18:00	GGXX SLASH 大会
7/8	15:00	パワースマッシュ 3 大会
	18:00	ポップンミュージック14 大会
7/9	14:00	キン肉マン 大会
7/15	14:00	WCCF 大会
		頭文字D Ver.3 大会
	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
	20:00	WCCF 大会
7/16	15:00	アイドルマスター イベント
	18:00	ドルアーガオンライン イベント
7/22	16:00	Quest of Dイベント
	20:00	バトルクライマックス フリープレイ
7/23	15:00	QMAⅢ大会
	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
	19:00	QMAⅢ大会
		ガンダムSEED DESTINY 大会
7/29	12:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
	18:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
7/30	13:00	ラブ&ベリー 大会
	14:00	DDR Super NOVA 大会
	15:00	ムシキング大会
	16:00	DDR Super NOVA 大会

中部



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
7/2	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

7/9	16:00	MBAC ランダム 2on2 大会
7/16	16:00	MBAC ランダム ランバト
7/29	20:30	VF5 ランダム 2on2 大会

※参加費1人100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

★新潟POPY
新潟市山二ツ649-1　025-286-0763
http://www.popy.tv

7/2	12:00	SFⅢ 3rd 大会 ◆ク ヘレ ションカ .プ シート権争奪戦 受付はNET-ENTRYのみ6/11 6/25まで
7/9	未定	ソウルキャリバーⅢ 大会
7/16	未定	鉄拳5 DR 大会
7/17	未定	鉄拳5 DR 3on3 大会
7/23	未定	MBAC ランバト
7/29	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会

富山県

★アミューズメント アズブレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890

7/1	21:00	北斗の拳 大会
7/8	21:00	ストⅡX 大会
7/9	21:00	鉄拳5 DR ランバト
7/15	21:00	北斗の拳 大会
7/22	21:00	ストⅡX 大会
7/28	21:00	鉄拳5 DR ランバト
7/29	21:00	北斗の拳 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街　☎0766-24-8450

7/1	21:00	NBC 大会
7/8	21:00	KOF'02 ◆リーグ戦
7/9	17:00	ティンクルスター スプライツ ランバト ◆リーグ戦
7/15	21:00	SFⅢ 3rd 大会
7/22	21:00	DTK2002 大会 ◆ガディス予選

福井県

★ジョイランド江守店
福井県福井市江守中2-1508　0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

7/2	未定	ビートマニアⅡDX13 DistorteD 大会
7/9	15:00	QMAⅢ 大会
7/14	未定	三国志大戦2 大会
7/23	18:00	ガンダムSEED 大会
7/28	未定	ベースボールヒーローズ大会

※詳細はHPにて

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
三重県鈴鹿市磯山3-3-1　☎059-388-9000

7/2	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル全国統一戦(予選) ◆レアのみ8枚までのスターターデッキバトル。アンコモン以下は制限なし VR以上及び便利なポケットの利用禁止 参加枠未定 予選あり、参加費1000円 詳細はhttp. avalonsgate.netにて



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22　☎077-573-7717

7/1	20:00	頭文字D Ver.3 大会
7/2	20:00	パワースマッシュ 3 大会
7/8	20:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費500円
7/9	20:00	北斗の拳 大会
7/15	20:00	ガンダム0079カードビルダー 大会 ◆参加費500円
7/16	20:00	MBAC 大会
7/17	20:00	WCCF 大会 ◆参加費500円
7/22	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/23	20:00	鉄拳5 DR 大会
7/29	20.00	はじめの一歩 大会
7/30	20:00	超ドラゴンボールZ 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行っておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030

7/1	14:00	KOFXI 大会
7/8	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/15	14:00	バンパイアセイヴァー 大会
7/22	14:00	MBAC 大会
7/29	14.00	GGXX SLASH 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地

7/2	18:00	ギターフリークスV2 大会
7/9	18:00	GGXX SLASH 大会
7/16	12:00	ポップンミュージック14 大会
7/23	18.00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/30	18:00	ビートマニアⅡDX13 DistorteD 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367

7/2	15:00	バーチャストライカー 4 大会
7/7	25:00	鉄拳5 DR 大会
7/9	15 00	MBAC 大会
7/16	15:00	SFⅢ 3rd 大会
7/21	25 00	鉄拳5 DR 大会
7/23	15:00	MBAC 大会
7/30	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地

7/2	17:00	GGXX SLASH 大会
7/9	17:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
7/16	17:00	鉄拳5 DR 大会
7/23	17:00	GGXX SLASH 大会
7/30	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502

7/8	19:00	ガンダムSEED 2on2 大会
7/15	19:00	超ドラゴンボールZ 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

7/1	17:00	カプエス2 2on2 大会
7/2	15:00	ソウルキャリバーⅢ ◆SCNチャンピオンシップ a-cho予選
7/8	13:00	鉄拳5 DR 5on5 大会 ◆マタドールカップ
7/13	19:00	GGXX SLASH ランバト
7/17	13:00	MBAC 2on2 大会
7/22	15:00	QMAⅢ ランバト
	17:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/23	10:00	三国志大戦2 大会
	15.00	SF ZERO3 ランバト
7/27	19:00	GGXX SLASH ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3

7/2	17:00	頭文字D Ver.3 大会
7/9	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
7/16	17.00	バトルギア4 大会
7/17	17:00	頭文字D Ver.3 大会
7/30	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
毎週木曜	17:00	ベースボールヒーローズ 大会
毎週金曜	17:00	ドルアーガ オンライン 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

7/2	16:00	GGXX SLASH 大会
7/9	20:00	鉄拳5 DR 大会
7/16	15:00	QMAⅢ 大会
7/23	16:00	KOFXI 大会
7/30	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

7/22	19:00	北斗の拳 大会
7/29	19:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

7/5	20:00	三国志大戦2 大会
7/12	20:00	ベースボールヒーローズ 大会
7/19	20:00	三国志大戦2 大会
7/26	20:00	ベースボールヒーローズ 大会
毎週金曜 第3金曜除く	19:00	鉄拳5 DR 大会
毎週土曜	21:00	WCCF 大会
毎週日曜	14:00	ガンダムSEED 大会

★ゲームプラザ VIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html

7/1	終日	北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット
7/4	16:00	MBAC 大会
	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット
7/9	16:00	カプエス2 大会
7/11	終日	SF ZERO3 対戦会 ◆2クレジット
7/15	終日	バンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
	18:00	バンパイアセイヴァー 大会
7/16	16:00	GGXX SLASH 大会
7/18	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
7/23	16:00	北斗の拳 大会
7/25	終日	月華の剣士2 対戦会
7/30	終日	月華の剣士2 対戦会
	16:00	月華の剣士2 大会

★ゲームプラザ VIP 富田店
高槻市富田町16-23　☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html

7/2	終日	SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット
7/16	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

7/2	12:00~22:00	鉄拳5 DR 定額フリー対戦会 ◆参加費5時間500円
		北斗の拳 定額フリー対戦会 ◆参加費5時間500円
7/9	15:00	ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
7/16	12:00~22:00	鉄拳5 DR 定額フリー対戦会 ◆参加費5時間500円
		北斗の拳 定額フリー対戦会 ◆参加費5時間500円
7/23	15:00	ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
7/29	18:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆第5回SCN戦(IKUSA)シード予選大会
7/30	12:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 5on5 大会 ◆第参回西強祭。WEBエントリーのみ(斡旋あり。
毎週月曜	17:00	ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆100円2クレジット
毎週金曜	17:00	ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆100円2クレジット
毎週土曜	16:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆ランバト総合上位5名は参加できません
	19:00	ソウルキャリバーⅢ ランバト ◆SCN シングルランキングバトル

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

7/2	17:00	MBAC 大会
7/9	17:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
7/16	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
7/17	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
7/22	17:00	GGXX SLASH 大会
7/23	9:00~16.00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
	16:00~23 00	MBAC 対戦会 9時~16 ◆参加費500円

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。受付は店奥のカウンターにて、当日9時~開始30分前まで。指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21　☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

7/2	15:30	旋光の輪舞 大会
7/16	15:30	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/23	15:30	GGXX SLASH 大会
	17.00	MBAC 大会
毎週土曜	12 00~19 00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
		旋光の輪舞 フリープレイ ◆参加費300円
		北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
		ソウルキャリバーⅢ フリープレイ ◆参加費500円
		GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
		鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円
	12 00~20.00	バトルギア4 フリープレイ ◆12時~16時、16時~20時の入替え制 参加費800円
毎週日曜	12 00~19:00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
		旋光の輪舞 フリープレイ ◆参加費300円
		北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
		ソウルキャリバーⅢ フリープレイ ◆参加費500円
		GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
		鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円
	12.00~20.00	バトルギア4 フリープレイ ◆12時~16時、16時~20時の入替え制、参加費800円
祝日	12:00~19.00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
		旋光の輪舞 フリープレイ ◆参加費300円
		北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
		ソウルキャリバーⅢ フリープレイ ◆参加費500円
		GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
		鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円
	12.00~20.00	バトルギア4 フリープレイ ◆12時~16時、16時~20時の入替え制、参加費800円

※詳細についてはHPにて

Event Pick Up !

戦場へ足を運べ！ 第5回SCNチャンピオンシップ シード予選

毎月『ソウルキャリバーⅢ』のランバトを開催しているSCN（ソウルキャリバーネットワーク）。そのSCNが主催する8月開催予定の全国大会「第5回SCNチャンピオンシップ 戦(IKUSA)ー夏之陣2006ー」のシード権を賭けた戦いが各地で幕を開ける。各地から強豪プレイヤーが集まるこの大会。シード権を獲得して少しでも有利な状況で本戦を迎えよう。

『ソウルキャリバーⅢ』第5回SCNチャンピオンシップ シード予選

開催日	開催時間	都道府県	開催店舗
7/2 (日)	15:00	京都府	ネオアミューズメントスペース a-cho
7/15 (土)	19:00	福岡県	アミューズメントスペース MAHODO（マホードー）
7/17 (月・祝)	14:00	兵庫県	セガ 三宮 サンクス
7/17 (月・祝)	15:00	埼玉県	埼玉POPY
7/29 (土)	15:00	東京都	トライアミューズメントタワー
7/29 (土)	18:00	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）
7/30 (日)	17:00	東京都	ゲーム ニュートン

※ルールやエントリー方法など、大会の詳細はSCN (http://www.ko-hatsu.com/scn/) を参照

近畿

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433

毎週金曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会
毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会

★チャレンジャー関大前店
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

7/1 18:00 GGXX SLASH 大会
7/2 18:00 三国志大戦2 大会
7/8 18:00 GGXX SLASH 大会
7/9 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
7/15 18:00 鉄拳DR 大会
7/16 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
7/22 18:00 GGXX SLASH 大会
7/23 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
7/29 18:00 GGXX SLASH 大会
7/30 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週金曜 18:00 カウンターストライクNEO 店舗対抗戦

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル B1F~2F　☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

7/9 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
◆定員32名
7/16 15:00 三国志大戦2 大会
◆定員32名。アイテム無し
7/22 15:00 バーチャロン 大会
◆定員16名
7/23 15:00 バーチャロン オラタン5.66 大会
◆定員32名

※すべて参加費無料。受付は一週間前～開始30分前まで。大会後にグッズの抽選会なども予定

兵庫県

★セガ 三宮 サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407　☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

7/1 19:00 バーチャロン オラタン5.66 大会
7/2 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
7/2 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
7/8 15:00 ゾイド∞EX 大会
7/9 15:00 ガンダムSEED 大会
◆参加費1人100円。SEED DESTINYが入荷していた場合は、SEED DESTINYでお手並み拝見
7/15 15:00 旋光の輪舞 大会
◆参加費100円
7/16 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
7/16 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
毎週土曜 15:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

7/1 19:00~24:00 バトルギア4 フリープレイ
7/2 15:00 頭文字D Ver.3 大会
7/8 20:00 GGXX SLASH 大会
7/9 15:00 MBAC 大会
7/15 20:00 鉄拳5 DR 大会
7/16 15:00 ビートマニアⅡDX13 DistorteD 大会
7/22 20:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
7/23 15:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
7/29 20:00 GGXX SLASH 大会
7/30 15:00 QMAⅢ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1　☎073-472-3566
http://pita-mq.com

7/1 19:00 MBAC ランバト
7/2 19:00 三国志大戦2 大会
7/8 19:00 GGXX SLASH ランバト
7/9 18:30 QMAⅢ 2on2大会
7/15 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/22 19:00 MBAC 2on2 大会
7/29 19:00 GGXX SLASH 2on2 大会
7/30 18:30 QMAⅢ 大会

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633

7/1 20:00 鉄拳5 DR 大会
7/2 19:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
7/8 20:00 MBAC 大会
7/9 19:00 ガンダムSEED DESTINY大会
7/15 20:00 北斗の拳 大会
7/16 19:00 ポップンミュージック14 大会
7/22 20:00 頭文字D Ver.3 大会
7/23 19:00 鉄拳5 DR 大会
7/29 20:00 KOF'02 大会
7/30 19:00 ビートマニアⅡDX13 DistorteD 大会

島根県

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

7/8 19:00 キン肉マン 大会
7/16 19:00 GGXX SLASH 2on2 大会
7/29 19:00 北斗の拳 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

7/2 15:00 KOFⅪ 大会
7/8 15:00 MBAC 大会
7/9 15:00 GGXX SLASH 大会
7/9 18:00 北斗の拳 大会
7/23 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F　☎06-6317-0433

7/2 15:00 SFⅢ 3rd 大会
7/8 15:00 GGXX SLASH ランダム 2on2 大会
◆チームは抽選にて決定
7/9 15:00 GGXX SLASH レディース限定 大会
◆女性のみ参加可能
7/16 15:00 MBAC ランダム 2on2 大会
7/17 15:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
7/23 15:00 ポップンミュージック14 大会
7/30 15:00 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

7/1 20:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
7/1 22:00 QMAⅢ 大会
7/2 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/2 22:00 ガンダムCB 大会
◆団体戦or2on2
7/8 20:00 MBAC 大会
7/8 22:00 MJ3 2on2 大会
7/9 20:00 鉄拳5DR 大会
7/9 22:00 Quest of D 大会
7/15 20:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
7/15 22:00 QMAⅢ 大会
7/16 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/16 22:00 ガンダムCB 大会
◆団体戦or2on2
7/22 20:00 MBAC 大会
7/22 22:00 MJ3 2on2 大会
7/23 20:00 鉄拳5DR 大会
7/23 22:00 Quest of D 大会
7/29 20:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
7/29 22:00 QMAⅢ 大会
7/30 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/30 22:00 ガンダムCB 大会
◆団体戦or2on2

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペースOPA
北九州市小倉北区片野4-7-7　☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html

7/7 19:00 MBAC 大会
7/14 19:00 GGXX SLASH 大会
7/21 19:00 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会

★アミューズメントスペースMAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1丁目12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

7/1 17:00 MBAC 3on3 大会
7/8 18:00 GGXX SLASH 3on3 大会
7/15 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
◆SCN戦 シード予選大会
7/16 17:00 旋光の輪舞 大会
7/22 18.00 ガンダムSEED DESTINY 大会
7/29 19.00 ソウルキャリバーⅢ ランバト
◆SCNポイント戦

※すべて参加費1人100円。開催日時等が変更になる恐れがあります。詳細は、HP等にて必ずご確認ください。

★セイタイトー長浜
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F　☎092-716-8588

7/2 12:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル全国統一戦(予選)
◆レアのみ8枚までのスターターデッキバトル。アンコモン以下は制限なし。VR以上及び便利なポケットの利用禁止。参加枠最大24名(予選あり)。参加費1,000円、詳細はhttp://avalonsgate.netにて

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市藤原町18-15　☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html

7/1 20:00 北斗の拳 大会
7/2 14:00 ガンダムSEED 2on2 大会
7/7 20:00 GGXX SLASH ランバト
7/9 14:00 パワースマッシュ 3 大会
7/14 20:00 三国志大戦2 大会
7/15 20:00 KOF'02 大会
7/16 14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
7/21 20:00 GGXX SLASH ランバト
7/22 20:00 MBAC 大会
7/23 14:00 WCCF 大会
7/29 14:00 頭文字D Ver.3 大会
7/30 14:00 マリオカート 大会

★タイトーステーション長崎
長崎県長崎市家野町6-2　☎095-845-9880

7/2 13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル全国統一戦(予選)
◆レアのみ8枚までのスターターデッキバトル。アンコモン以下は制限なし。VR以上及び便利なポケットの利用禁止。参加枠最大24名(予選あり)。参加費1,000円 詳細はhttp://avalonsgate.netにて

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F　☎099-224 6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html

7/2 15:00 MBAC 3on3 大会
◆定員24名

沖縄県

★ハイテク セガ 北谷 プラザ
中頭郡北谷町美浜3-6-7　☎098-936-7904
http://location.sega.jp/loc_web/hs_chatanplaza.html

7/9 19.00 鉄拳5 DR ランバト
◆定員制限なし
7/30 19:00 鉄拳5 DR ランダム 2on2 ランバト

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日頃です）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

埼玉POPYで行なわれた『VF4 FT』ランバトは有名プレイヤーも参加していた。それを勝ち上がり優勝したのが右の3名だ。7/2には東京都以外の県対抗戦が行なわれるのでそれもチェックしよう。



48名もの参加者のなかで、頂点に立った「間桐家」。左から、千人斬り、ちくりん、調布K.K.

今月の強者たち

GWのおかげでイベントの開催数が増えたので、当然猛者たちの気合いは入りっぱなし。その気合いの入ったイベントを制した猛者たちを、今月も紹介していこう。

●スガイディノス帯広(北海道)

MBAC 大会　5/3・22名
優勝:昼の月@釧路
2位:ぽん　3位:KEI

頭文字D Ver.3 大会　5/4・10名
優勝:メグミルク
2位:ショボーン　3位:ケン

DDR 5th ミニイベント　5/13・10名
Aコース勝者:SASUKE@音ゲー士のくず
Bコース勝者:dj.TOUKO@3年ぶりのDDR
Cコース勝者:COMBOの鬼

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)

鉄拳5 DR 大会　5/13・28名
優勝:武石さん(平八)
2位:ぱいぷ　3位:課長

KOF'02 大会　5/27・18名
優勝:料理長(ユリ、キム、紅丸)
2位:赤らも

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)

GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　5/20・26名
優勝:PON(ポチョムキン)、KKS(ソル)
2位:アツシ、フリック　3位:MIST、弘

●ケアンズ(栃木県)

鉄拳5 DR 大会　5/6・12名
優勝:サキト(スティーブ)
2位:りゅうぴー　3位:かおる・綱真世

MBAC 2on2 大会　5/7・18名
優勝:冥土乱舞/ゼリー(翡翠)、れぅ(琥珀)
2位:ガッツ5 /イディオット、子持ちししゃもフライ
3位:ファントムペイン/リア・ガーネット、SP-09

MBAC 大会　5/13・31名
優勝:Comet(赤主秋葉)
2位:れぅ　3位:歩己、初心者デェ～ス

ガンダムSEED 2on2 大会　5/14・16名
優勝:ラッコ隊/ラッコ隊(デュエルAS)、ラッコ隊兵隊(フォービドゥン)
2位:パッピー連合/リコタマ、パッピー仮面

●エクシブワールドbyセガ(群馬県)

GGXX SLASH 大会　5/28・11名
優勝:デコボン(聖騎士ソル)
2位:イサギ　3位:1980

●ルパン122(群馬県)

北斗の拳 大会　5/7・11名
優勝:タモリ(ラオウ)
2位:マロン　3位:ケイ

SFⅢ 3rd 大会　5/7・11名
優勝:ヤマ(ユン)
2位:ゴウ　3位:保険屋さん

MBAC 大会　5/22・12名
優勝:舞阪(暴走アルク)
2位:Phonon　3位:白狼

GGXX SLASH 大会　5/22・10名
優勝:ケッポレ(梅喧)
2位:ミドリ　3位:夕霧

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)

ガンダムSEED 2on2 大会　5/28・40名
優勝:クレア(ジャスティス)、親父(ストライク・BR)
2位:サイ、炒飯　3位:ライダー、トシゾー

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)

GGXX SLASH 大会　5/6・25名
優勝:ゆうちゃん(聖騎士団ソル)
2位:せいあん　3位:MOTO

MBAC 大会　5/6・19名
優勝:えん(翡翠&琥珀)
2位:舞阪　3位:知恵の蛇

GGXX SLASH 大会　5/13・18名
優勝:ゆうちゃん(聖騎士団ソル)
2位:KC　3位:HY

MBAC 大会　5/13・14名
優勝:知恵の蛇(軋間紅摩)
2位:舞阪　3位:まこう

GGXX SLASH 大会　5/20・16名
優勝:グラ(梅喧)
2位:T　3位:したん

MBAC 大会　5/20・21名
優勝:くー(弓塚さつき)
2位:コハク‥かも　3位:タカくん

GGXX SLASH 大会　5/27・23名
優勝:グラ(梅喧)
2位:負け組　3位:夕霧

MBAC 大会　5/27・12名
優勝:コハク‥かも(琥珀)
2位:舞阪　3位:コラ

●埼玉POPY(埼玉県)

鉄拳5DR 3on3 大会　5/13・27名
優勝:闘劇覇者と準覇者　激鉄(木人)、ハマハー(木人)、ショウ(木人)
2位:いもこすS /いも、こす、SYO-KI

SFⅢ 3rd 3on3 大会　5/14・18名
優勝:中島KSK /ジマ(ダッドリー)、ラマン(ユリアン)、杉山(ネクロ)
2位:なんでほたるすぐしんでしまうん?/タオル【エキサイティングニート】、ばーむ【レイフェイ】、小池【最弱】

VF4 FT ランバト　5/20・48名
優勝:間桐家/ちくりん(ベネッサ)、千人斬り(カゲ)、調布KK(ラウ)
2位:北の苦笑い/ひらがなであおき、森本レオタード、ラディン

ソウルキャリバーⅢ ランバト　5/28・27名
優勝:なますて(タキ)
2位:財前　3位:おおさか

ソウルキャリバーⅢ ランダム2on2 大会　5/28・28名
優勝:おおさか(マキシ)、フランド ールtyepR(ユンスン)
2位:小江戸屋、88mm

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)

アヴァロンの鍵 弐 大会　5/21・15名
優勝:アリスティア
2位:守銭奴マルチ　3位:男帝(ダンディ)

●メッセ102四街道(千葉県)

SFⅢ 3rd 大会　7/14・14名
優勝:ハナダ(ユリアン)
2位:まぐ　3位:アロハ

SFⅢ 3rd ランダム 2on2 大会　7/14・14名
優勝:アロハ(ユン)、ハナダ(ユリアン)
2位:ピノAB7、たっくふ　3位:ナオキ、フェリシダッドリー

鉄拳5 DR 大会　7/27・18名
優勝:ブラ夫(ブライアン)
2位:じゃむ　3位:もるぃ

●大久保アルファステーション(東京都)

MBAC 大会　5/14・14名
優勝:タク(軋間紅摩)
2位:ユダ　3位:たま

餓狼伝説SP 大会　5/14・15名
優勝:たこやき(ジョー)
2位:TORA　3位:GARO坊

KOF'95 大会　5/14・15名
優勝:サニー(京、ハイデルン、庵)
2位:すぃごい手相　3位:Q

アヴァロンの鍵 弐 スタータデッキバトル　5/21・28名
優勝:Kimberly(ローザ)
2位:ラスト　3位:レイン

機動戦士ガンダムSEED 2on2 大会　5/28・20名
優勝:ウリキムチ/さくら(Fインパルス)、アッガイ(Fインパルス)
2位:SK /ジーン、サブロー　3位:サイタマ/ L、社長

●ゲーム ニュートン(東京都)

ソウルキャリバーⅢ 大会　5/21・16名
優勝:片足(ザサラメール)
2位:イザベラ・ネオ

鉄拳5 DR 大会　5/28・20名
優勝:ガニハリ(吉光)
2位:電賊

●ゲーム ラビリンス(東京都)

GGXX SLASH 大会　5/7・16名
優勝:ラーク(メイ)
2位:デ　3位:ゆずゆ

GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　5/7・16名
優勝:ペン(ソル)、ラーク(メイ)
2位:セガ、コナミ　3位:A、テツ

GGXX SLASH ランダム 3on3 大会　5/7・18名
優勝:ラビウイング店/ペン(ソル)、お嬢(梅喧&ミリア)
2位:ラビリンスよありがとう/ラーク、イガラシ、エム

MBAC 大会　5/14・45名
優勝:きりさめ(暴走アルク)
2位:レオ　3位:ゼオ

MBAC 2on2 大会　5/14・50名
優勝:ジョナスレ最高/レオ(暴走アルク)、コン(遠野秋葉)
2位:マジアカ勢　セオ、TAM
3位:ラビリンスよ永遠に…/琴乃宮雪、笹森花梨

MBAC ランダム 5on5 大会　5/14・45名
優勝:涼宮ハルヒの兜神/ゆずじい(弓塚さつき)、コトシン(軋間紅摩)、ゆうな(アルク)、レオ(暴走アルク)、マサのフ(翡翠)
2位:マジスカ勢　月海、どむ、犬。莉寿、ゼオ

●ゲームラボ アップル(神奈川県)

ドルアーガオンライン イベント　5/21・10名
優勝:おにぎり(ワルキューレ)
2位:時雨　3位:@TURKEY@

ドラゴンクロニクル 大会　5/21・12名
優勝:ペッパー
2位:こういち　3位:くぼっち

アヴァロンの鍵 弐 定例競技会　5/27・12名
優勝:ハリーポッター(イーノ)
2位:ニートン　3位:ナンナ

アヴァロンの鍵 弐 定例競技会　5/27・10名
優勝:和音(ディアラ)
2位:レイヴァー　3位:ニートン

QMAⅢ 大会　第1部　5/28・8名
優勝:アベル(ラスク)
2位:かもねぎ　3位:のん

QMAⅢ 大会　第2部　5/28・12名
優勝:アベル(ラスク)
2位:のん　3位:てぃんくる

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

ガンダムSEED ランダム 2on2 大会　5/14・14名
優勝:カワ、ヌルハチ
2位:グーン、Mr　3位:社、丸山代理

VF4 FT ランダム 大会2on2　5/20・20名
優勝:アキ助(アキラ)、桐生ラウ(パイ)
2位:なめ、ヤンガス

MBAC ランダム 2on2 大会　5/21・32名
優勝:KYAZ(翡翠&琥珀)、サボテンミキサー(暴走アルク)
2位:てんぷら、FJ　3位:かわいいよ萌絵ちゃん、RMM

鉄拳5 DR 大会　5/28・16名
優勝:アズ(飛鳥)
2位:ぬ　3位:いいだ

●アミューズランド ガディス(富山県)

MBAC 富山vs石川 大会　5/7・14名
富山17勝6敗

ティンクルスタースプライツ ランバト　5/13・16名
優勝:503
2位:赤目猫　3位:フール

ティンクルスタースプライツ 全国大連爆大会　5/14・28名
優勝:赤目猫(ティンカー)
2位:503　3位:いつき

GGXX SLASH　5/27・16名
優勝:池上(ジョニー)
2位:RSK　3位:ニャップ

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)

アヴァロンの鍵 弐 大会　5/21・20名
優勝:ユーニレイア
2位:Supra　3位:ハルウララ

●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)

DDR4th+ 大会　5/13・12名
優勝:会計
2位:副部長

カプエス2 2on2 大会　5/13・28名
優勝:サークルK /ライ、KOK
2位:ムリポ/ YSK、山田w

ソウルキャリバーⅢ 大会　5/14・26名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位:DC2K　3位:アルテナ

GGXX SLASH ランバト　5/18・61名
優勝:勉三(ザッパ)
2位:こと　3位:R.F

QMAⅢランバト　5/20・66名
優勝:タイガ
2位:みにそたま　3位:NOBU

SFⅢ 3rd ランバト　5/20・35名
優勝:ミアキスキー(エレナ)
2位:ネコノヒ　3位:MDR

ストZERO3 ランバト　5/21・24名
優勝:ナイキ若僧(ロレント)
2位:クラッシャー　3位:マジカル

三国志大戦 3on3 大会　5/21・48名
優勝:栅は浪漫/浪漫馬鹿壱代、GHETTA、栅ですが何か
2位:伏見のヒデオの意地!/マコロン、誠意大将、袁紹がっ!!

旋光の輪舞 大会　5/27・60名
優勝:ナンセンス高洲2号
2位:M木

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)

MBAC 大会　5/14・12名
優勝:ジャガー(蒼崎青子)
2位:シャモア

●KO-HATSU(コーハツ)(大阪府)

ザ・ランブルフィッシュ 2 大会　5/14・10名
優勝:K.O(タイフォン)
2位:イギー

ザ・ランブルフィッシュ 2 大会　5/28・10名
優勝:J(グリード)
2位:K.O

サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　5/28・13名
優勝:怪傑ロビン(閑丸)
2位:和辻　3位:J

ソウルキャリバーⅢ ランバト　5/6・10名
優勝:さるすべP(アスタロス)
2位:おしょー　3位:DC2K

ソウルキャリバーⅢ ランバト　5/13・11名
優勝:さるすべP(アスタロス)
2位:DC2K　3位:あぷあぷ

ソウルキャリバーⅢ ランバト　5/20・10名
優勝:みーす
2位:さるすべP　3位:北千里雪華

ソウルキャリバーⅢ ランバト　5/27・10名
優勝:さるすべP(セルバンテス)
2位:DC2K　3位:北千里雪華

●チャレンジャー追手門店(大阪府)

MBAC 大会　5/27・12名
優勝:エロ・カオス(ネロ)
2位:ワロス

MBAC 大会　5/20・23名
優勝:ガレ(軋間紅摩)
2位:飴西

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

GGXX SLASH 大会　5/6・22名
優勝:白河直人(エディ)
2位:ますだ　3位:エース

三国志大戦 大会　5/7・16名
優勝:ハタケ

GGXX SLASH 大会　5/20・24名
優勝:勉三(ザッパ)
2位:長門さんのメガネ　3位:コウリュウ

GGXX SLASH 大会　5/27・16名
優勝:六合(梅喧)
2位:コウリュウ　3位:ヒデ

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)

GGXX SLASH ランバト　5/6・25名
優勝:ヲシゲ(ソル)
2位:たいら　3位:キョーヘイ

バーチャロン オラタン5.66 大会　5/6・16名
優勝:ちょむ(エンジェラン)
2位:チャバネ　3位:社長様様様

サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　5/7・20名
優勝:コウ(レラ)
2位:るー　3位:怪傑ロビン

ソウルキャリバーⅢ 大会　5/7・13名
優勝:中尉(御剣)
2位:旭通りさんのツンデレ女　3位:マヂオバタ

GGXX SLASH ランバト　5/13・25名
優勝:コメカミ(梅喧)
2位:あっつん　3位:ヲシゲ

ゾイド∞EX 大会　5/13・14名
優勝:ゴリラス(ディバイソン)
2位:あやのすけ　3位:モリリ

ガンダムSEED 大会　5/14・18名
優勝:そくせき/ムウ(フリーダム)、サイ(ストライク)
2位:アマテラス/イザナギ、イサナミ
3位:アテナマダー/ろんげ、ナナ
同3位:木更津キャッツアイ/キサラズ、キャッツアイ

GGXX SLASH ランバト　5/20・27名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:あっつん　3位:画面を見ていない

旋光の輪舞 大会　5/20・17名
優勝:ao(チャンポA)
2位:ふよう　3位:あかね

サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　5/21・24名
優勝:久(火月)
2位:怪傑ロビン　3位:クニ

ソウルキャリバーⅢ 大会　5/21・12名
優勝:H・ナパーム(吉光)
2位:ハナ　3位:いそかち

GGXX SLASH ランバト　5/27・37名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:コウ　3位:プラプラ

バーチャロン フォース大会　5/27・12名
優勝:勇者しー(テムジンA)、バティストゥータ(フェイイェンVH)
2位:ACT、BELHURAU　3位:NETA、トモホ

●ヒタゴラスMQ(和歌山県)

MBAC ランバト　5/6・30名
優勝:ひま河ななか(秋葉)
2位:涼宮まもの

三国志大戦 大会　5/7・17名
優勝:小宇宙馬超
2位:だがしかし…

QMAⅢ 2on2 大会　5/7・24名
優勝:レ・アレナー/ KOH、ひぃ
2位:ワルモノ

ソウルキャリバーⅡ 大会　5/7・12名
優勝:UFO(ジーク)
2位:@

GGXX SLASH ランバト　5/13・13名
優勝:ZR(スレイヤー)
2位:NORI

ガンダムSEED 2on2 大会　5/20・12名
優勝:LI /ア兵(レスト)、九十九(イージス)
2位:万能の九十九ですが何か?

三国志大戦 大会　5/21・24名
優勝:小宇宙馬超
2位:HMA

MBAC 2on2 大会　5/27・19名
優勝:ヒマーボIIはぎのこみゅにけーしょん/月ひま小恋(遠野秋葉)、ハギノ美夏(ワラキアの夜)
2位:まもの金返せ(5千円)

GGXX SLASH 2on2 大会　5/27・21名
優勝:よってって/ユーキ(エディ)、白アン(闇慈)
2位:じゅんちゃんず

QMAⅢ 大会　5/28・16名
優勝:クーヨン
2位:かとり～ぬ

●ファンタジスタ(岡山県)

KOF Ⅺ 大会　5/13・11名
優勝:ダーク(まりん、エリザベート、クーラ)
2位:D/D　3位:モウヨッセ

GGXX SLASH 大会　5/14・12名
優勝:ダーク(ミリア)
2位:ユダ　3位:腐乱拳

MBAC 大会　5/20・20名
優勝:END(ネロ・カオス)
2位:腐乱拳　3位:山本

サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　5/21・14名
優勝:ARS!(雲飛)
2位:真人　3位:ほうる

SFⅢ 3rd 大会　5/27・13名
優勝:またり(豪鬼)
2位:ホーセー　3位:無防備マン

GGXX SLASH 大会　5/28・13名
優勝:ユダ(A.B.A)
2位:イチニ　3位:腐乱拳

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

SFⅢ 3rd 大会　5/7・15名
優勝:またり(豪鬼)
2位:Stein　3位:メル

GGXX SLASH 大会　5/14・27名
優勝:ボディマハッタヤ(ソル)
2位:ゲキワ　3位:弓ー

MBAC 大会　5/21・37名
優勝:ホモ(ネロ)
2位:観鈴ちん　3位:つばうい

ソウルキャリバーⅢ 大会　5/27・12名
優勝:チャリ(御剣)
2位:ねずきよ　3位:門崎

ガンダムSEED　ランダム 2on2 大会　5/28・20名
優勝:広島代表プェイガー＆ジョー

●アミューズメントスペースMAHODO(マホードー)(福岡県)

ソウルキャリバーⅢ ランバト　5/6・36名
優勝:かがみ(ジークフリード)
2位:びぃ @O.A.C
3位:とるねい　同3位:タリム盆地

MBAC 3on3 大会　5/13・ 60名
優勝:TVチャンピオン 全国妹王選手権/ノイエン(有間都古)、tak(アルクェイド)、浩之ちゃん@遊道楽1号店(暴走アルクェイド)
2位:紅貰状軍団/ taimei、りぃ、3104
3位:ワクチン バースディを祝うしかねえな(・∀・)/パロワルト、逆転クーラ、池上牙刀

北斗の拳 大会　5/14・22名
優勝:LOX(トキ)
2位:蒼い虫ケラ　3位:DS1

旋光の輪舞 大会　5/20・9名
優勝:かがみ(チャンポA)
2位:S　3位:赤い人

GGXX SLASH 3on3 大会　5/27・36名
優勝:らむの為に蒼色2号は吉井/下衆子さん誕生日おめでとう(ヴェノム)、SGGX若林(ソル)、抹茶(ポチョムキン)
2位:グダグダ/ WILL、レイ、赤点
3位:104/うにゅう、ゆい、ぶどうおとこ　同3位:個別の11人　マルボロ、ヒデア、ゆくえ

●セイタイトー長浜(福岡県)

アヴァロンの鍵 弐 大会　5/21・36名
優勝:イッテツ
2位:Bridget　3位:カーブ

●タイトーステーション長崎(長崎県)

アヴァロンの鍵 弐 大会　5/21・19名
優勝:ヤイバ
2位:ニヤネコ　3位:アーガス

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)

MBAC 2on2 大会　5/27・30名
優勝:テイルズだってツンツンしてるんだからねっ!!　八雲、ひよりん
2位:涼宮ザンギの憂鬱/しのさいか、水瀬伊織を愛してます

●ハイテクセガ北谷プラザ(沖縄県)

鉄拳5 DR ランバト　5/14・22名
優勝:デカ専(ジャック5)
2位:ひでチョイ　3位:バクチョイ

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセ
アルカディア 18-7.28 6月30日から まで

今月新たに福井県のゲームセンターがクーポンに加入した！ これで本州のすべての都府県でクーポンが使えるようになったぞ！ 全国47都道府県でクーポンが使える日も近い！



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 よしもとゲームアミューズジアム昭島店（東京都）、ジョイランド江守店（福井県）

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2 6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11 40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200 6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5 3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川 3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13 11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
NEW!	よしもとゲームアミュージアム昭島店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4 605 2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マレオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市南2-2 3	☎046-261-7642
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
NEW! 福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市 上岡本町7 7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448 1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2 99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

コピーすると
使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

6月30日から
18-7.28
まで

印 印 印

加盟店Find Out! Vol.39

大分県 アミューズメントアーク中津

店舗情報

住　所：中津市東本町4-3
電話番号：0979-23-6179
営業時間：9:00～24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオ、プライズは1回サービス。メダルは30枚サービスです（『ムシキング』にはご利用できません）。

スタッフより

5月よりリニューアルオープンしました。『MJ3』、『ムシキング』ほか人気機種を取りそろえてお待ちしております!

Access



JR中津駅より徒歩5分。スロパラ中津となり。

京都府 西院コットンクラブ

店舗情報

住　所：京都市右京区西院三蔵町12
電話番号：075-595-1136
営業時間：10:00～午前3:00
（土日祝前日は10:00～午前5:00）

対応ゲーム

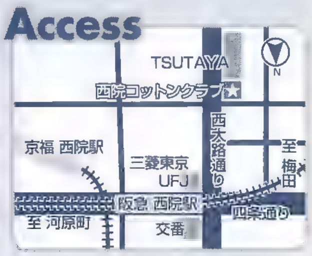
ビデオ　プライズ

※プリクラ、麻雀以外何でもOK。

スタッフより

『麻雀格闘倶楽部』、『MJ』、音ゲー、パチスロ、最新ビデオゲームそろってます。深夜にも来てみてくださいね。

Access



阪急電鉄西院駅下車、西大路四条交差点を南へ徒歩1分。

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1 36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5 100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	バラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3 6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12 3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年5月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアⅡDX13 DistorteD	DistorteD	6,367	44SAMA	ゲームスポットハロウィン（島根）
	TRANCE	6,945		
	HOUSE	7,110		
	JADE	8,064		
	POPS	6,546	POTTER	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	NEW FACE	6,793		
メタルスラッグ6		69,082,510	CYS-SAK＠2面がダメ！口だけでした	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
ザ ハウス オブ ザ デッド 4		577,560	丘三戦死 敬帝	個人申請 ゲームプラザOKAⅢ（大阪）
鋳薔薇黒 ブラックレーベル		174,562,150	バ王マスヲに弟子入り＠しもしもーん	個人申請 ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
ギターフリークスV2		87,390,350	SR-7	ゲームランド おにごっこ（三重）
式神の城Ⅲ	エミリオ・スタンベルク	9,605,089,670	横ちん、だぶるぴんち！	グッデイ21（東京）
	バトゥ・ハライ	11,010,533,390	KDK-TAKEYUKI	
	ふみこ・O・V	9,334,392,250	ふみこに負けた。そう言わせたい弥子錦	
	ミュンヒハウゼン	6,374,711,210	三茶鮫（断食中）	
	ロジャー・サスケ	10,315,355,050	ダメK.K 求む！ラックの実	
	伊勢 薙乃	10,872,714,900	T^{3}-CYR-WIZ＠断食失敗	
	金 美姫	10,820,200,020	よーじ＠横ちん	
	玖珂 光太郎	9,781,603,050	腹が減った	
	日向 玄之丈	9,523,573,210	イノウエ式断食法のお陰でラクラク出ました	
	霧島 零香	10,543,100,420	バンシーユセミ	
北斗の拳	シン	16,544,200	KOL＠神楽ひなたでいいや	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
	トキ	15,798,700	小日向はやみ	
	マミヤ	15,984,700	キミキス・オブ・ジ・イヤー	
	ラオウ	16,707,000	神楽ひなた	
	レイ	15,600,200	音羽	
	ハート様	15,036,600	ALZ-マスクド㊙	GAME'S MILK（京都）
	ユダ	16,557,800	六地蔵	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
エスプガルーダⅡ	アゲハ	876,447,478	あさぴん 早く金返せw	デイトナⅢ（埼玉）
	タテハ	807,939,247	（印）代表＠麻ピン	マットマウスパートⅡ（神奈川）
パズル！虫姫たま		20,430,400	BOS.U	グッデイ21（東京）
鋳薔薇	2P側	27,194,010	WSM-Y.S.333	個人申請 ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ファビアン・ザ・ファストマン	44,041,080	ファビアンA どんぐりす	サブカルチュア（福岡）
	ベルナ	44,826,440	KOOL-ERO＠おめえじゃありませ〜ん	グッデイ21（東京）
	三条 櫻子	51,616,800	tarou	
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	3,456,713,100	自己愛者辞めました！HFD	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店（神奈川）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	CLASSIC-SAKURA	3'27"58	にく	個人申請 ゲーム イン セブンアイランド（神奈川）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	遠野 秋葉	4,812,500	○○○○の穴埋めっていいえて妙だな、オイ	デイトナⅢ（埼玉）
	赤主 秋葉	4,780,500	でもセイバーたんも捨て難い…K●●	
	猫アルク	4,488,300	いまさらイリヤたんに超萌え〜。●●L	
斑鳩	イージー	32,804,260	分裂は僕に酷い事をしたよね（´・ω・`）	個人申請 アミューズメントスペースTAMA（東京）
ボーダーダウン	6D	377,987,170	YOH	グッデイ21（東京）
中国龍2001		5,932,000	すけきよ	モンキーハウス本館（福岡）
ライデンファイターズ2	フライングレイ	116,579,930	SOF-WTN	デイトナⅢ（埼玉）
バトルガレッガ	ガイン	20,347,450	発売10周年記念 T^{3}-キング＊レオ-神威	デイトナⅢ（埼玉）
	グラスホッパー	14,514,940	VMT-T島B	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
パロディウスだ！	タコ 連付	3,243,400	稲葉 静香	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ブレイジングスター	ウィンディナ	69,698,930	いたくら	個人申請 アミューズランド ガディス（富山）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,284,100	M.T	大久保アルファステーション（東京）
龍虎の拳2	ミッキー・ロジャース	3,206,470	D.I	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ユリ	3,424,065		
ターボフォース	新ver.	1279700（2周目5面）	まつお	ゲームBOX.Q2（愛知）
ウィロー	ゴールド	266,778	KOU-MI氏に感謝！アクション初T.B	デイトナⅢ（埼玉）
ヘクシオン	スラッシュ	648,516	SSC-VAP	デイトナⅢ（埼玉）
R・TYPE		2,482,000	ありがとうR-TYPE戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）

お詫びと訂正

アルカディア7月号（No.74）の集計において右記のスコアが、全国1位にもかかわらず掲載されていませんでした。ここに訂正すると共にお詫び致します。

エスプガルーダⅡ	アサギ	703,526,671	だる	マットマウスパートⅡ（神奈川）

講　評

■『鋳薔薇黒 ブラックレーベル』は、これまでトップだった「RAM」氏を抑えて、「しもしもーん」氏がトップに輝きました。「4面中ボス、ボス、6面中ボスでミスしているのでまだまだです。つながれば2億は出ます。」との力強いコメント付きです。来月の活躍にも期待できそうです。

■『メタルスラッグ6』は1面上、3面上、4面下のルートを選択してのスコア。稼ぎ面では、芋虫の爆発をザンテツソードで斬って大量にコインを出現させています。今回のスコアは4面終了時5412万点、ラス面のプロペララッシュと捕虜100人目がなぜか出なかった以外は満足のいく内容だったようです。

■『TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT』の【CLASSIC-SAKURA】は全手数が231手、消去回数87回での更新。「現状のパターンは決して完全ではありませんが、これ以上伸ばすのは根本から組み直す必要がありそうです」とのことです。

■今回も56万点以上のプレイヤーが4名と、かなり激しい争いが続いているのが『ザ ハウス オブ ザ デット 4』。頭狙いと追い撃ちの精度をどこまで上げられるかという部分は変わっていないものの、ライフ満タン時にSランクを取るとスコアが加算されない現象があるため、各面Aランクでクリアし各面につき1000点伸びています。

■『バトルガレッガ』は10年目にして6面スクロール停止地点での稼ぎが発覚。これは砲台を残すと中央パーツが無敵状態になるので、時間ギリギリまで撃ち込んで稼ぐというもの。ガインで8万点前後のスコアアップだそうだが、撃ち込み点の比重が大きいミヤモトにもスコア更新の光が見えた？

HIGH SCORE CLOSE UP！

キン肉マンマッスルグランプリ

順位	記録	名前	店舗
1位	3'46	IQN	ゲームブルース（岐阜）
2位	4'07	&A	ゲームブルース（岐阜）
3位	4'25	AAZ	えの木（高知）

よろけ誘発からの攻めが決め手

今回の最速キャラクターはバッファローマン。ヒット時によろけを誘発するスレッジハンマーから攻められるほか、ロングホーンアッパーなどのロープ際でガードさせた際に、跳ね返りを発生させる技を多く持っているのが強みだ。

ロープからの跳ね返り時は相手が無防備な状態になり、コンボや組み技を確実にヒットさせることができるので、大ダメージを与えられる。

また、ロングホーンアッパーからのコンボでは、締めを空中投げのハリケーンヒートにすると攻めが継続できるなど、数々の長所が今回のタイムにつながっているのだ。

ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～

順位	記録	名前	店舗
1位	15,932,380	中野龍三	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
2位	11,389,870	発進！レモンエンジェル号	GAME 41（北海道）
3位	11,226,850	命に換えてもバクのない基板を作ってみせろ	えの木（高知）

ため撃ち連発で敵弾を消しまくれ

敵弾をため撃ちで消した際に入る弾消し点が本作の大きな稼ぎ要素。ランクを上昇させて敵弾を増やし、ボス戦で粘って稼ぐのが主流だ。

トップの使用キャラはレースで、これはため撃ちの攻撃力が低く、敵にそれほどダメージを与えずに弾消しできるからだ。さらに撃ち込み時のスコア回りも良く、ほかのキャラクターを突き放している。

トップの「中野龍三」氏は締め切り3日前に使用キャラクターをシャスタからレースに変えたそうだが、次回からのキャラ別集計では同氏の多部門制覇が実現されるかどうかに注目したい。

ソウルキャリバーIII

1'49"81

国立スペースインUFOをよろしく

個人申請 スペースインUFO（東京）

このタイムを……超えられるか？

今回のトッププレイヤーから、詳細なパターンを明記していただいたのでここで紹介しよう。

まず一人目にザサラメールがくるのが必須条件。そして基本は荒魂ノ大刀薙ギ（以下大刀薙ギ）→無想・天ツ神名火（以下神名火）→大刀薙ギの連係でのリングアウト狙い。リザードマンとキリクには神名火→真眼・神葬リ→神名火→大刀薙ギで、リ・ロンとセルバンテスには大刀薙ギ→神名火→神名火でリングアウトさせ、後は臨機応変に闘っているそうだ。

今回公開されたこのパターンより優れたものを構築し、タイムを更新してくれる猛者の出現に期待しよう。

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00(日・祝は10:00～24:00)	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00(土・日・祝は10:00～24:00)	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www.game-bingo.com/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
トライアミューズメントタワー	http://www.try-inc.co.jp/tower/	
千代田区外神田4-3-10	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
NEW! **Game in えびせん**		
練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】11:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00(土・日・祝は12:00～24:00)	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00(土・日・祝は9:00～24:00)	☎042-753-8881
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1 16-8 第一Uコーホ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
ゲームランド おにごっこ	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	
松阪市平生町20	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp	
京都市左京区一乗寺高槻町20 1	【営】10:00～24:00	☎075 711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088 825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092 922-9010
ゲームスポット大橋		
長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F	【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41(北海道)
『ピンクスゥイーツ』11,389,870:ALLシャスタ使用:発進! レモンエンジェル号:"男爵"が"レモン男爵"に改名しました。by 店

●ハイテク セガ 盛岡(岩手県)
GW期間に遠征、帰省などで当店に来店された皆さま本当にありがとうございました。遠征の方のスコア『ストライカーズ1945Ⅱ』モスキート 3,106,500 KIN ALL残1 B2 連付き

●デイトナⅢ(埼玉県)
「KOU-MI氏に感謝」とありますが、スコアを出したのは「KOU-MI」氏本人です。

●ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)
当初は入らない予定だった『エグゼリカ』、なんと持ち込みで入荷することに! これが載るころには稼働していると思いますので、よろしくお願い致します。

●大久保アルファステーション(東京都)
『ピンクスゥイーツ』などの最新作から『達人王』などの名作まで幅広いラインナップがそろっています! もちろん全台1プレイ50円で連射装置付きで稼働中です!

●ゲームスタジオ キューブ(東京都)
7月には『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』が入荷します。4台設置、4ラインで稼働させるので、練習したい方は遊びに来てくださいね。

●マットマウスパートⅡ(神奈川県)
『エグゼリカ』入荷します。ビデオ撮りできますので、ぜひご来店くださいませ。

●ゲームブルース(岐阜県)
じめじめした季節になり、ムカデをよく見ます。彼らは性格こそ臆病であるものの、機動力と防御力に優れ、必殺の一撃を持っています。

●ゲームBOX.Q2(愛知県)
シューティングコーナーが隔離部屋から外に出ました。『エグゼリカ』入荷予定です。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
対戦ゲーム『メルティブラッド アクトカデンツァ』人気沸騰中!! 第3回メルブラ大会も近日予定しています。ぜひ一度ご来店してみてください。

●GAME'S MILK(京都府)
高知旅行は大変でした。滞在中は恒例の飲み会など、よくしていただきありがとうございました。by マスクド

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
いよいよ夏真っ盛り! そんな暑さに負けないガン押し強気の入荷攻勢は続きますよ～! まずは何と言っても『バーチャファイター 5』のDXセット! ご期待ください。

●ゲームスポット ハロウィン(島根県)
こんにちは(°ω°) 最近、『キン肉マン』でポンちゃん最強説が出てます。だれかポンちゃんの快進撃を止めてください。byチャイナマン

●えの木(高知県)
K.T氏、マスクドJT氏、ご来店ありがとうございます。K.T氏の話はためになりました。JT氏、夢をはばんだデビルにはクイックグラビトンで泣かしときました。by 常連一同より

●ゲームスポット大橋(長崎県)
目から真祖ビーム!! です。ゴメンナサイ。大会の結果発表は来月号にて。GWには『KOF'98』の真の世界大会が行なわれたので、それもまとめて結果発表します。by ネコアルク命

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
毎月、第3日曜日は『クイズマジックアカデミー 3』大会を開催しております。また、『GGXX SLASH』と『メルティブラッド アクトカデンツァ』は2台ずつあり、対戦が熱いです。今後もいろんなゲーム大会を開催致しますので遊びに来てくださいね。

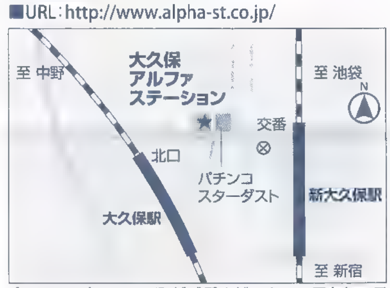
●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』入荷! 夏休みには大会もやります。『GGXX SLASH』ランバトも2週おきに行なっています! 『ストⅢ3rd』も有名プレイヤー大山氏が毎日来られています! ハリケーンの季節だ! by D

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

大久保アルファステーション

- 東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル
- TEL:03-5330-8595
- 営業時間:10:00～25:00
- URL:http://www.alpha-st.co.jp/



全4フロア中、3フロアがビデオゲームフロアとなっており、ビデオゲーム全79タイトルがすべて1プレイ50円です。連射装置やボタン切り替えコンパネも設置しています。ゲームのラインナップはホームページにて確認できます。ぜひ、ご来店ください!

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/

i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

ピンクスゥイーツ

NORMAL MODEをキャラ別に【メイディ＆ミディ】、【カスミ】、【シャスタ】、【レース】の4部門と、【TIME ATTACK MODE】、【EXTEND MODE】、【HARDER MODE】の計7部門をスコアで集計します。

※【TIME ATTACK MODE】、【EXTEND MODE】、【HARDER MODE】で使用するキャラクターは問いません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY1:NORMAL、DIFFICULTY2:MEDIUM、EXTEND:NO EXTRA、PLAYER COUNT:3］

TURBO FORCE

【新Ver.】、【旧Ver.】の2部門で集計します。

※新旧Verの見分け方

6面の中盤に出現する岩を破壊した際に5,000点入れば旧Ver.で、500点ならば新Ver.です。

■工場出荷設定[難易度：4]

ポップンミュージック14 FEVER!

ノーマルコースの【おしゃれDEフィーバー】、【ガールDEフィーバー】、【未来DEフィーバー】、【浪漫DEフィーバー】、【ボーイDEフィーバー】の5部門をスコアで集計します。

■工場出荷設定［DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（＋1）］

パワースマッシュ３

【トーナメント】、【チャレンジ】の2部門を獲得賞金で集計します。

※使用する選手は問いません。カードの使用、不使用に制限はありません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY:NORMAL、MATCH COUNT（CPU）：2］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計

（アルカディア10月号掲載）は

2006年7月17日（月・祝）

までに出されたスコアで、

7月19日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名		集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前
	電話
住所	都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先

hi_score@arcadiamagazine.com

※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号

03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

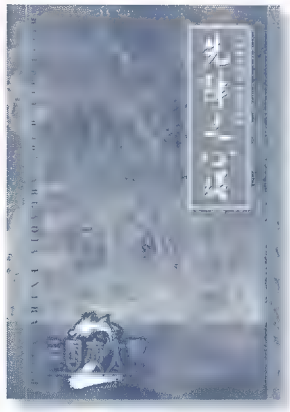
今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得



価格：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。上達のコツについて丁寧に説明しているので、これから『2』を始めようという君主は必読だ。また、デッキ紹介や群雄伝の攻略も充実しているので、『1』から継続してプレイしている君主も見逃せない内容になっているぞ！　乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い！

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボ、アイテムまで余すところ無く紹介している。

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA



価格： 1,449円(税込)
雑誌コード： 61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

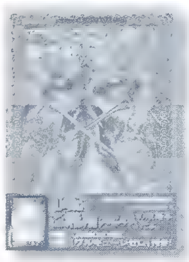
ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM



価格： 1,600円(税込)
雑誌コード： 61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け



価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&開発者のコメントなどを収録。特別付録はEXカード【ワルキューレゼロ(Utakata)】!!

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE



価格： 1,554円(税込)
雑誌コード： 61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

定期購読のご案内

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第二十回 「デビュー ～Fly Me To Love～」

「ぶっちゃけ膝が痛いのは俺じゃないんで、早く原稿ください」と担当編集（部下）に追い込みをかけられている編集長がお薦めするのは、DVD「BEMANIトップランカー決定戦」！

猿渡「膝が痛たたたたたたたたたたっ！」
ぶっちゃけ先生「どうせ、酒の飲み過ぎで痛風にでもなったのじゃろ」
猿渡「いやいや、そんなことは無いですよ。つーか、無いはずですよ。先日の人間ドックでも、結果はほぼオールAで、身長だって伸びていたくらいなんですから！」
ぶっちゃけ先生「そもそも、その歳で身長が伸びていたっつーところからして怪しい結果って感じじゃろ？　ぶっちゃけ」
猿渡「まぁ、身長のことはともかく、尿酸値でしたっけ？　そういうのは別に悪くなかったので、単なる関節痛だと思いますよ。しかも痛風で痛くなるのは、足首とか足の指の付け根でしょ？」
ぶっちゃけ先生「いやいや、人それぞれじゃが、肘や膝が痛む痛風もあるんじゃよ、ぶっちゃけ」
猿渡「そそそ、そうなんですか？」
ぶっちゃけ先生「もうこれで、人のことを痛風ってバカにできんな、ぶっちゃけ」
猿渡「でも、別に痛風って決まったわけじゃないですよ。とはいえ、何をしていても激痛が走るんですよね」

●

　というわけで、全然ゲームに関係無い話題からスタートですが、いやマジで膝が痛いのよ。曲げるとか伸ばすとか、力を入れる入れない関係無く。まぁ、この号が出てるころには原因も分かってると思うけど、とにかく痛い。

　さて、そんなわけでそろそろリリースされるのが、先日横浜ブリッツで行なわれた「BEMANIトップランカー決定戦」のDVD！　7月19日に発売予定だが、大会種目である『pop'n music 13 カーニバル』と『beatmania II DX12 HAPPY SKY』の2タイトルがVol.1に収録され、『GuitarFreaksV2』と『DrumManiaV2』がVol.2に収録されている。

　特筆すべきは、プレイ画面のほかに"手元"の映像を、マルチアングルで収録していることだろう。マルチアングルというのは、DVDの機能でいうところの別画面に切り替えられるもの。つまり譜面やムービー、キャラクターなどのゲーム画面のみの映像と同時に、プレイしている手元もプラスして、指使いも確認できる映像の二つを切り替えられるのだ。

　実はプレイヤーの手元の映像は非常に貴重なもの。なぜなら、今回のようなトッププレイヤーとよほど仲が良くなければ、そうそう手元をのぞき込むことは難しいからだ。それをほぼプレイヤーの視点で再現している上に、『DrumManiaV2』だと、プレイヤーの斜め後方と斜め前方からの二つのカメラからの映像が収録されている。

　特に攻略の参考にしようと思ってる人や、トッププレイヤーのうまさを会得したいと思ってる人にとってはマストアイテムになるだろう。

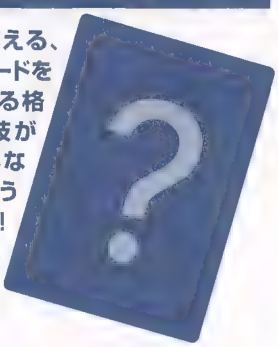
　BEMANIファンの活力源となるべく、二回目のBEMANIの全国大会を開催していくためにも、ぜひこのDVDが売れてほしいと願っているわけですね。

次号予告

特別付録

『QOD2』スキルカード

実際にゲームで使える、「QOD2」スキルカードを封入！　セガが誇る格闘ゲームのあの技が『QOD2』で使えるなんて……こんなにうれしいことは無い！ゲーマー必携のこのアイテムは必ずゲットしよう!!



夏の勝ち組になるために読む！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II（バンプレスト）

pop'n music14 FEVER!（KONAMI）

三国志大戦2（セガ）

Virtua Fighter 5（セガ）

仁義ストーム（アトラティーバ・ジャパン）

ほか掲載タイトル多数！

次号 9月号は 2006年 7月29日（土）発売予定 予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス雁 mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館 dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcaaia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
9月号（2006年7月29日発売予定号）への投稿は締め切りました。
10月号（2006年8月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

10月号／7月18日（火）必着
11月号／8月14日（月）必着

編集後記

●初心者が『三国志大戦２』をプレイしてキツイのは、相手が使用している武将カードの性能が分からないことによる、「分からん殺し」ならぬ「分からん殺され」だろう。しかし「強過ぎるよ、その武将!」と言ってみても、周りからしてみれば「いや、普通だし（苦笑）」という程度のものがほとんど。この号が発売されるころには、武将カードの性能解説や、各兵種の運用法、デッキ紹介などの基本情報がぎっしり詰まったガイドブック「三国志大戦２ 遊戯指南書　先陣之心得」が発売されているはず。これを読んでしっかりと基本を学んでほしい。「群雄伝」もいいけど、対戦が熱いゲームなので、みんな「全国対戦」やろうぜ!（【SR】貂蝉で挑戦　家計炎上＝おじゃ）

●ムック刊行ラッシュ!　「闘劇魂Vol.3」、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ 攻略ガイド」、「Virtua Fighter5 WhiteBook」など、予定だけでも３冊+本誌と週刊ペースで出すことになる。みんな買ってね!（猿渡）

●闘劇魂のVol.3が７月１４日発売予定。闘劇'06FINALのベストバウトが満載のDVDが付録なので、ひとつよしなに。トッププレイヤーのプレイには毎年熱くさせられる。Rodney Mullenの妙技もかくやというほど。（杉田）

●今月は多分人生の中で一番多く刊行物が重なった。本誌＆付録の小冊子、三国志２、SEED、闘劇魂、VF5と５冊同時進行。忙しい中、どれも各担当がこだわり抜いて制作している。各タイトルファンはお楽しみに!（霜田）

●『VF5』のロケテストに『QoD2』のイベント、最近デビューした『鉄拳５DR』など、やりたいゲームが盛りだくさん。しかし、仕事が多過ぎてどれもやるヒマ無し!　あぁ～ゲームしてぇよママン～!!（中野新橋itakyo）

●本誌で、ムックで、遊びでと、『三国志対戦２』漬けの一カ月でした。それにしても「群雄伝」を選ぶ人の多いこと。ユーザー層の広さを実感しました。でも全国対戦はさらに面白いので、ムック片手にぜひ、チャレンジを!（河野）

●行ってきました、あこがれのイッターリア!　さすがカルチョの国、応援するオーディエンスも慣れたもの。イタリア国家はゲーセンで聞いても感動もの。現地で見たオーストラリア戦以外はすべて素晴らしい体験でした。（まこ～る）

●好評稼働中の『エグゼリカ』、ついに稼働の『連ザⅡ』、夏予定の『センコロSP』と、やたらメカものを担当が多い。自分にメカ属性は無かったハズだけど……。TYPE MARS（G-Style Mix）とメカヒスイ練習しよっと。（&ぅ）

●ついに『WCCF』の新カードが公開されました。チームが発表された時点で分かっていたことだけど、やっぱりシアラーがカード化されたことが素直にうれしい。早くほかの選手を見たいなぁ、レアカードも。（野口）

●DDRの新作『SuperNOVA』が稼働しますな!　ライター２名はぜーハーいいながら踊り、時の流れと体力の衰えを実感していた様子。未体験の方はまずは踊ってみてください。稼働を迎えるのにドキドキ感があるタイトルだ。（上野）

●ついに稼働する『HALF LIFE 2 SUVIVOR』。隠れながら撃ち合うスリルを体験したいのですが、その前に「3D酔い」という自分自身の体質と闘わなければなりません。克服するには慣れるしかないのでしょうか……。（岸）

●本誌と平行して「闘劇魂VOL.3」を制作中。多くのトッププレイヤーに話を聞いていますが、何やら『KOFマキシマムインパクト2』にハマっている人が多いようです。この流れがACにも還元されるといいですねぇ。（花澤）

●『ザ ハウス オブ ザ デッド 4 スペシャル』の回転するシートの予想を上回る激しい動きに驚きました。後ろにゾンビがいると分かっているのに撃てない緊張感も新しい。見かけたらぜひともプレイしてみてください。（及川）

●７月に入り夏休みも間近。それを見越してかイベントリストの掲載数が半端じゃないことに……。そのせいなのか、２泊３日くらいで旅行に行って、地方のイベントに参加してみたくなってきた今日このごろです。（永田）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土･日･祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス

arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

■E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸
■編集協力（五十音順）　亀山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／FAG／MVP／大須晶／OYZ／カイゼルちくわ／火九／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／新丸一／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／タンカー／ちび太／ちゃっきー／ニクマン／パチ／華火靈／ハメコ。／ヒョン／fan114／福田柵太郎／マンモス丸谷／ミスター／餅A／もっぷ／モミアゲ／矢永／養老影
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新褄 和久／堀内 剛／雪岡 直樹　和田 貴光／（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道　割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬　樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／髙木由美子／山内ユリコ

月刊アルカディア 8月号 [No.075] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.075

第7巻 第8号 通巻第75号 平成18年8月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-08

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄･空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア8月号[No.75]アンケート対応番号

1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
2	バーチャファイター5
3	三国志大戦2
4	DanceDanceRevolution SuperNOVA
5	ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
6	アーケードニュースアナライズ
7	アルカディアデータベース
8	日本縦断 ゲームセンターマップ
9	読者プレゼント
10	式神の城Ⅲ
11	トリガーハート エグゼリカ
12	ポップンミュージック14 FEVER!
13	beatmaniaⅡDX 13 DistorteD
14	ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～
15	THE BATTLE OF 幽遊白書～死闘!暗黒武術会～
16	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
17	ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
18	ベースボールヒーローズ
19	ドルアーガ オンライン ザ･ストーリー･オブ･オーン
20	Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者
21	ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2
22	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
23	メルティブラッド アクトカデンツァ
24	鉄拳5 DARK RESURRECTION
25	闘劇魂
26	ビート･レイジング
27	BEMANIトップランカー決定戦Archive
28	バーチャストライカー4 Ver 2006
29	パワースマッシュ3
30	ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケード チャンピオンシップ
31	HALF-LIFE 2 SURVIVOR
32	ザ･ハウス･オブ･ザ･デッド4
33	ザ･ハウス･オブ･ザ･デッド 4 スペシャル
34	クイズ機動戦士ガンダム問･戦士
35	アイドルマスター
36	プライズワンダーランド
37	アルカディア フロンティアーズ
38	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
39	設定資料集
40	アーケードゲームライブラリー
41	VGMラボ
42	猛者通信 ドス龍
43	ゲームセンターイベントリスト
44	アルカディアクーポン
45	ハイスコア全国集計
46	既刊ムック告知･通販案内
47	次号予告
48	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
49	編集後記･奥付

Q9.学校･職業･その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

アルカディア No.75 アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由	
番号			
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由	
番号			
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. [　　　　　　] 都 道 府 県　■最寄り駅[　　　　　　]

ゲームセンター名[　　　　　　]

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. (　　　　　　)

Q6. 今回の付録、バーチャファイター5小冊子について、ご意見ご感想を教えてください。

A6. (　　　　　　)

Q7. 今後のアルカディアについて、最も望むことを教えてください。

A7.
- □より多くのタイトルを扱ってほしい
- □特集するタイトルのページ数を増やしてほしい
- □最新の情報を扱ってほしい
- □稼働中タイトルの攻略を増やしてほしい
- □そのほか(　　　　　　)

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. (　　　)ページ (　　　　　　)さんの投稿

自由欄(　　　　)都 道 府 県　P.N(　　　　　　)

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

郵 便 は が き

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
(郵便切手不要)

102-8431

110

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

ARCADIA No.75アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A9.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号		

Q10.この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A10. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □前号も購入している
□そのほか ( )

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A11.

Q12.自宅から最も近いゲームセンターに到着するまでにかかる時間を教えてください。

A12. ( ) 分くらい ■交通手段 □電車 □車 □徒歩 □そのほか ( )


XBOX 360
交差する、光の調べ
対峙する、闇の瞬き。
旋光の輪舞
SENKO RONDE
Rev.X





月刊アルカディア ARCADIA 075
発行人／浜村 弘一 編集人／松本 秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain
●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-08

4910115470864
00657